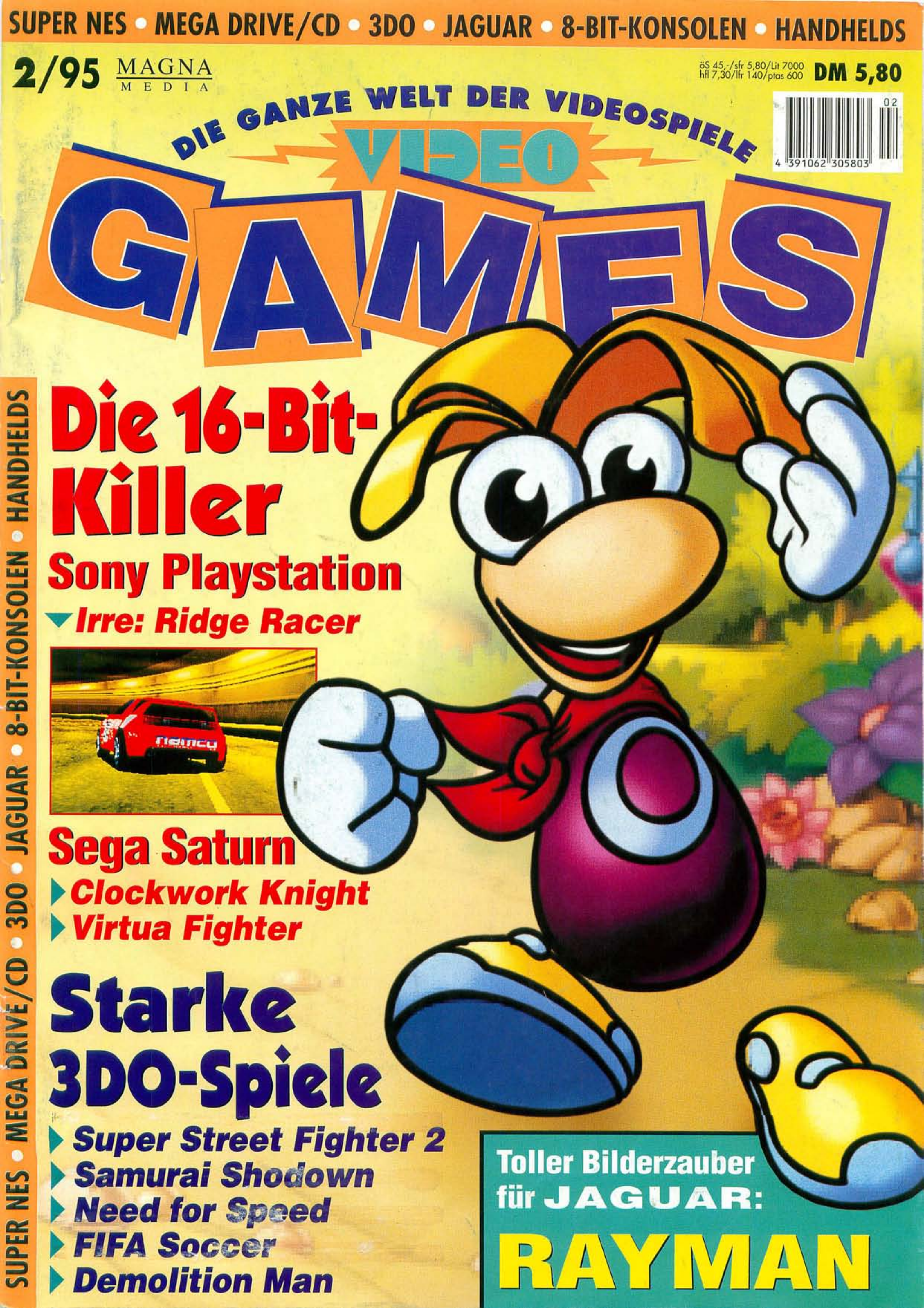
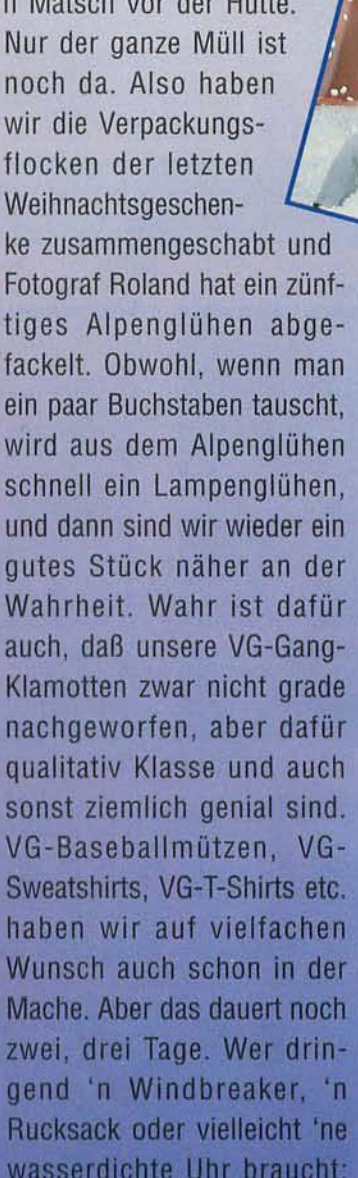


SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN • HANDHELDS
2/95
MAGNA MEDIA
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 7000 hfl 7,30/lfr 140/ptas 600
DM 5,80
4 391062 305803 02
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
Die 16-Bit-Killer
Sony Playstation
Irre: Ridge Racer
Sega Saturn
Clockwork Knight
Virtua Fighter
Starke 3DO-Spiele
Super Street Fighter 2
Samurai Shodown
Need for Speed
FIFA Soccer
Demolition Man
Toller Bilderzauber für JAGUAR:
RAYMAN
SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN • HANDHELDS

Neulich auf'm Berg

Wenn man im weißblauen Freistaat Bayern lebt, ist es natürlich Ehrensache, passend zur Jahreszeit ein wenig Alpen- und Winterstimmung zu heucheln. Weihnachten ist längst rum, Schnee liegt auch keiner draußen, und die winterliche Stimmung besteht hauptsächlich aus blechfressenden Salzkrusten am Auto und braunem Matsch vor der Hütte.



Nur der ganze Müll ist noch da. Also haben wir die Verpackungsflocken der letzten Weihnachtsgeschenke zusammengeschabt und Fotograf Roland hat ein zünftiges Alpenglühen abgefackelt. Obwohl, wenn man ein paar Buchstaben tauscht, wird aus dem Alpenglühen schnell ein Lampenglühen, und dann sind wir wieder ein gutes Stück näher an der Wahrheit. Wahr ist dafür auch, daß unsere VG-Gang-Klamotten zwar nicht grade nachgeworfen, aber dafür qualitativ Klasse und auch sonst ziemlich genial sind. VG-Baseballmützen, VG-Sweatshirts, VG-T-Shirts etc. haben wir auf vielfachen Wunsch auch schon in der Mache. Aber das dauert noch zwei, drei Tage. Wer dringend 'n Windbreaker, 'n Rucksack oder vielleicht 'ne wasserdichte Uhr braucht: Den Coupon zum Bestellen gibt's auf Seite 117.



Fotos, die daneben gingen: Zwischendrin schmierte Rolands selbstgebastelte "Schneekanone" ab und sorgte für Stimmung. Onkel Jan war übrigens nicht aufzutreiben – wegen Zivildienst.

Die sieben Zwerge



28 Sega Germany mag es überhaupt nicht, daß unabhängige Fachmagazine schon jetzt ausführlich über den Saturn berichten, denn schließlich will man zuerst das 32X verkaufen. Doch in Japan steht das Gerät längst in den Läden...



37 Grafisch und soundtechnisch bricht FIFA Soccer auf 3DO Rekorde. Und spielerisch?



Schon mal einen Lamborghini aufs Dach gelegt? Dann wird's Zeit – in Need for Speed (3DO) 32



92 Über Virtua Racing ist ja schon allerhand geschrieben worden – allerdings nicht über die Version für 32X. Schneller, schöner, größer, heißt die Devise.



76 Bisher war der Jaguar eine recht brutale Raubkatze: Außer Alien vs. Predator und Doom war kaum ein Titel wirklich der Rede wert. Mit dem superniedlichen Rayman von Ubi Soft soll sich das ändern.

NEWS

WETTBEWERB

TIPS & TRICKS

20 Gleich das erste Spiel für Sonys Playstation brachte unseren Redaktionsalltag gründlich durcheinander: Ridge Racer läßt ausnahmslos alles tierisch alt aussehen, was wir jemals an Rennspielen zu Gesicht bekommen haben!

18 In Japan war die erste Lieferung Playstations binnen Tagen ausverkauft. In Deutschland verlangten dreiste Importeure bei Redaktionsschluß zwischen 2800 und 3000 Mark, also mehr als das Dreifache des Originalpreises!

TESTS

RUBRIKEN



94 Nicht gerade was für zartbesaitete Seelchen ist das Adventure Snatcher. Alle Freunde morbider Szenen und spannender Thriller sollten jedenfalls unbedingt einen Blick riskieren.

PARODIUS 2

Lange hat die deutschen Tochter mit sich gerungen; jetzt ist es endlich raus: Parodius 2 erscheint offiziell bei uns, trotz ungünstigem Yen-Kurs und trotz roter Zahlen in Konamis Bilanzen

Mit personeller Verstärkung ist das ursprüngliche Parodius-Programmierteam letztes Jahr auf ein Sequel angesetzt worden. In Japan ist P2 bereits auf dem Markt, so konnten wir schon mal ein Blick hinter den vielversprechenden Titel werfen.

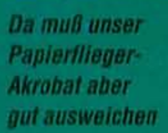
Auch der Nachfolger zu diesem absoluten Baller-Klassiker beweist, daß die Programmierer "ihr" Super Nintendo inzwischen in- und auswendig beherrschen. So viele bewegte Sprites, derart riesige Endgegner und solch ein kunterbuntes Farbenspektakel hat es bisher selten gegeben. Die typische parodius-sche Japano-Comic-Grafik wurde konsequent weiterverwendet. Viele alte Bekannte, wie die Bauchtänzerin, den fetten Pinguin-Boß oder das Katzen-Seeräuberschiff bekommt man wieder zu Gesicht – oft auch nur als Minifeinde mitten im Level oder in ungewohnter Umgebung. Ansonsten wurden wieder fleißig Anleihen bei den Osterinsel-Figuren und in der japanischen Märchenwelt gemacht. In einem der höheren Level gerät sogar die Bambus-Prinzessin *Kaguyahime* unter Beschuß, die ihre Schoßhasen auf Euch hetzt, und die in Japan alle kleinen Wichte schon im Kindergartenalter kennen (sagt Tet, der Große). Das Spielprinzip wurde bis auf einige Autoscrolling-Abschnitte wenig verändert. Ihr steuert diesmal eine von neun Figuren, die teilweise dieselben, wie im ersten Teil, ansonsten aber alle in Konamis Reich heimisch sind: Twinbee, Takosuhe, Vic Viper, Upa (kein Opa, sondern ein Baby), Dracula, Goemon (immer wieder so süüß), Koitsu (der auf einem Papierflieger balanciert), Michael (ein Kloß), Vogel Nameo, Hikaro und Pentaro. An Glocken haben die Programmierer diesmal nicht gespart – Blähbauch und Megaphone sind eher häufige Erscheinungen. Was bei diesem Spiel auch noch angenehm auffällt, ist das Zusatzlevel, das in der Automatenversion nicht vorhanden war. Parodius 2 wird ein Festmahl für Ballerspielfreunde, zumindest für die genügsamen, die den Import nicht schon an Land gezogen haben. *ds*





Die Seeräuberkatze – diesmal unter Wasser





Da muß unser Papierflieger-Akrobat aber gut ausweichen







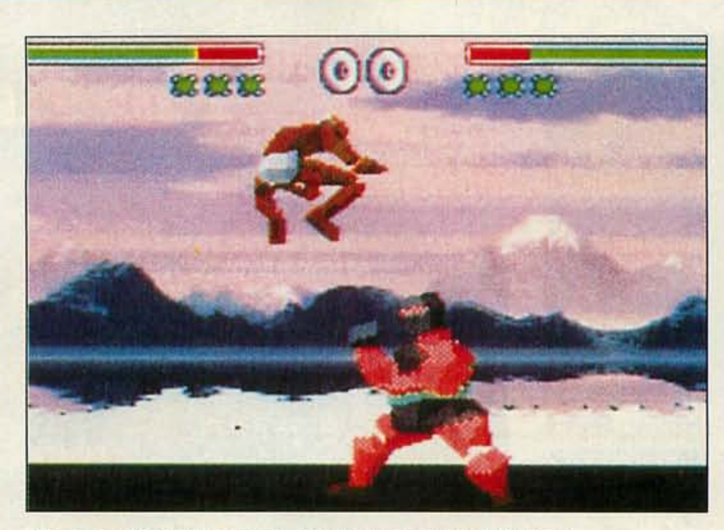
TETRIS™ & DR. MARIO™
16-Bit geballte Puzzle-Power!
Exklusiv von Nintendo®
Die geballte Puzzle-Power beider Sensationsspiele stellt Dich jetzt im vollen 16-Bit-Format und auf einer einzigen Super Nintendo™ Kassette auf eine harte Probe. Vorausschauendes Denken, taktisches Geschick und schnelle Reaktionen sind nur die Spitze des Eisbergs, denn nun gibt es zum ersten Mal in der Puzzle-Geschichte eine kombinierte 2-Spieler-Wettbewerbsmöglichkeit beider Spiele! Mal sehen, wann Du Nerven zeigst!
Nintendo®
Have more fun!
® and © 1987 Elorg. Tetris Licensed to Nintendo. © 1989 Nintendo. Original concept, design and program by Alexey Pazhitnov.



Nintendo auf Grafik-Trip: Inspiriert von ihrem ärgsten Konkurrenten Sega, bringen sie ein 3D-Polygon-Prügelspiel. Zudem gibt's neueste Infos über den Engine-Nachfolger, der gar keiner ist.

Fighting Polygon

Nintendos Ankündigung, sie wolle nach Donkey Kong Country grundsätzlich nur noch Spiele mit anspruchsvoller Grafik herausbringen, könnte hier bereits verwirklicht werden. Ich betone *könnte*, denn was ihr jüngstes Werk *Fighting Polygon* zunächst einmal optisch zu bieten hat, ist alles andere als anspruchsvoll. Es ist höchstens eine arg verkümmerte Variante des Sega-Saturn-Prüglers *Virtua Fighter*. Dafür hat es inhaltlich ein wenig mehr zu bieten. 12 Kämpfer (VF hat nur 8) prügeln sich mit Kicks und Punches (von denen es jeweils drei Variationen gibt) durch bezaubernde Landschaftskulissen. Die Heldenpalette reicht dabei von einer Gottesanbeterin über Katzenmenschen bis hin zu einem Godzilla-Verschnitt. Wirklich eine sehr ungewöhnliche Konstellation. Lassen wir uns also überraschen, wenn das Spiel im März erscheint.



Wenn der Kämpfer springt, erscheint er optisch kleiner



Beruhigend zu wissen, daß auch Menschen hier mitwirken

Die Animationsphasen wirken real und zugleich spektakulär. Die feine Hintergrundgrafik tut noch ein übriges.







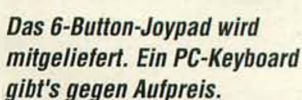
Eine recht einfallsreiche Palette an Kämpfern tummelt sich in Fighting Polygon fürs Super Nintendo

NEC PC-FX

Lange Zeit glaubte man, **NEC Home Electronics** hätte angesichts der massiven Konkurrenz auf dem 32-Bit-Sektor nun keine Lust mehr, an ihrem neuen Engine-Nachfolger weiterzuarbeiten. Seit der Tokyo Toy Show hatte sich der Elektronik-Riese rar gemacht. Aber plötzlich war er da: Am 23. Dezember stapelten sich in Tokios Discountgeschäften die fetten Packungen mit dem Aufdruck *PC-FX*. Mit drei CD-Spielen, die zwischen 8800 und 9800 Yen (ca. 140 bis 150 Mark) kosten, soll dieser wuchtige "PC-Turm" den potentiellen NEC-PC-User von morgen anlocken. Als einziger unter den Next-Generation-Konsolen besitzt dieser Koloß bereits eine serienmäßig eingebaute Schnittstelle, die eine direkte Verbindung mit einem ausgewachsenen NEC-PC der 98-Serie herstellen kann. Vorerst aber funktioniert der Datenaustausch nur in eine Richtung. Die PC-FX-Konsole dient dabei lediglich als externes CD-ROM-Laufwerk, also ein CD-ROM-Laufwerk mit eingebauten (und überflüssigen) 32-Bit RISC-Chip. Wer also ein NEC PC 9801 mit japanischem Betriebssystem besitzt und noch dazu vorhat, sich ein CD-ROM-Laufwerk anzuschaffen, könnte gegen 49 800 Yen (ca. 800 Mark) Bares eine lohnenswerte Anschaffung machen. Ansonsten ist das Gerät so überflüssig wie eine Eistruhe in der Antarktis. *tet*



Battle Heat ist eines der ersten Spiele für den PC-FX



Das 6-Button-Joypad wird mitgeliefert. Ein PC-Keyboard gibt's gegen Aufpreis.




Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN
Disney's "Der König der Löwen" zeigt den Zauber und das Geheimnis Afrikas durch die Geschichte von Simba, einem Löwenkind, das vor der Herausforderung des Erwachsenwerdens steht. Jetzt kannst Du mit diesem Videospiel an dem Abenteuer teilnehmen. In die Wildnis verjagt von seinem bösen Onkel Scar findet Simba Zuflucht bei Pumbaa dem Warzenschwein und Timon der Meerkatze, bei denen seine Ausbildung beginnt. Bewältige die abscheulichen Hyänen auf dem Elefantenfriedhof. Entkomme den trampelnden Hufen der stampfenden Gnus und kämpfe Dich durch 10 Ebenen, um sicherzugehen, daß Simba seinen rechtmäßigen Platz als König der Löwen einnimmt.
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
BORSELSTR. 16B 22765 HAMBURG
MEGA DRIVE
Disney SOFTWARE
Nintendo
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY
SEGA Master System
SEGA GAME GEAR



Obwohl das Weihnachtsgeschäft gelaufen ist, ruht sich Acclaim nicht auf den inzwischen indizierten Lorbeeren aus. Wir haben die Frühjahrshits unter die Lupe genommen.

NBA JAM Tournament Edition

NBA Jam gehört definitiv zu den genialsten Sportspielen der letzten Jahre. Die Entwickler von Iguana Entertainment schufen eine perfekte Kombination aus schneller Basketball-Action und verblüffender Grafik. Grafisch erinnert die *Tournament Edition* stark an den Vorgänger, doch die Unterschiede liegen in vielen wichtigen Details. Eure Spielstände sichert ein speziell von Acclaim entwickelter Speicherchip, die ewige Sucherei nach dem verflixten Zettel mit den Paßwörtern gehört der Vergangenheit an. Vor dem Einstieg in die NBA dürft Ihr im Trainingsmodus üben bis zum Erbrechen. Die Anzahl der Spielerattribute hat sich auf acht verdoppelt und nicht weniger als 38 geheime Charaktere verstecken sich im 24-MBit-Modul (wir dürfen Euch leider noch nicht verraten, welche Spieler die Entwickler eingebaut haben). Diesmal dürfen wirklich alle NBA-Stars mitmischen, sogar Shaq-Attack hat sich von seinem mißglückten Ausflug ins Beat'Em Up-Lager erholt und gibt uns die Ehre. Jedes NBA-Team ist mit 3-5 aktuellen Spielern vertreten, so daß Ihr Eure Lieblingskombination auswählen könnt. Während eines Matches erscheinen ab und zu Power-Ups auf dem Spielfeld, die die Eigenschaften Eurer Cracks kurzfristig verbessern. Es gibt auch Hotspots, von denen aus sich die Trefferquote bei Drei-Punkte-Würfen deutlich erhöht. Im Options-Menü läßt sich die Spielgeschwindigkeit in vier Stufen hochsetzen (der sogenannte Juice-Mode), das Ergebnis ist wirklich verblüffend: Die NBA-Profis zischen mit unglaublichem Speed über den Bildschirm, wo andere Module einbrechen, legt die *Tournament Edition* noch einen Zahn zu. *NBA JAM Tournament Edition* soll im März für Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive, Mega 32 und Game Gear erscheinen. Eine Saturn-Umsetzung haben die Acclaim-Bosse ebenfalls auf ihrer Wunschliste, ein Veröffentlichungsdatum steht jedoch noch nicht fest.





Oben: Mit dem Juice Mode erhöht Ihr die Spielgeschwindigkeit bis auf das Vierfache



Die rote Kugel mit dem S ist eines der vielen Power-Ups



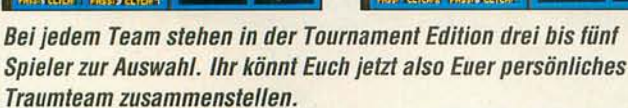
Die Dunks sehen auch bei der Tournament Edition absolut genial aus



Bei den Orlando Magic spielt diesmal sogar Shaq-Attack mit!







Bei jedem Team stehen in der Tournament Edition drei bis fünf Spieler zur Auswahl. Ihr könnt Euch jetzt also Euer persönliches Traumteam zusammenstellen.



Wenn Ihr den Juice-Mode in Bewegung sehen könntet, würden Euch die Augen übergehen. So schnell, unglaublich!

TINY TOON Adventures

WILD & WACKY SPORTS

Game Point...KONAMI...Golden Game Point...KONAMI

TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

SNES

SNES

SNES





NEU!

DM 139,95

Das beste Mehr-Disziplinen-Wettkampf-Spiel mit den Tiny Toons.

Bis zu 18 Wettkampfarten in einem Modul. Eistüten werfen, Gewichtheben, Diskuswerfen, Freistil-Skifahren, Schwimmen, Bungee springen, Bäume fällen. Wettkämpfe von 100 Meter bis Marathonlauf, um nur einige zu nennen. Ein echtes „Fun and Family-Game" für jede Alterstufe im Super NES.

8 phantastische Wettbewerbe im Gameboy. Wahlmöglichkeiten „Easy, Normal und Hard" sorgen für sportlich-starken-Spielespaß. Grafik und Sound besser als der Gameboy-Standard.





F&P 94/406

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77



Stargate

Nachdem der Film *Stargate* mit Kurt Russell und James Spader in den Hauptrollen erst Ende März in deutschen Kinos anläuft, hier kurz etwas zur Story:

Bei Ausgrabungen in Ägypten im Jahr 1928 entdecken Forscher ein riesiges, kreisförmiges Objekt mit unbekannten Hieroglyphen darauf, ein Stargate. Erst 66 Jahre später gelingt es dem Forscher Daniel Jackson, das Rätsel des seltsamen Instruments zu lösen: Stargate ist das Tor zu einer fernen Galaxis. Mit einer Handvoll tapferer Marines tritt Jackson in das Stargate und landet auf einem fremden Planeten. Dort erwarten sie versklavte Menschen, ägyptische Götter und schlabbernde Reittiere.

Bei den 16-Bit- und der Game-Gear-Version von Stargate übernehmt Ihr die Rolle von Colonel Jack O'Neil (gespielt von Kurt Russell), dem Leiter der Gruppe von Marines, die durch das Stargate geschickt wurde. Eure Aufgabe besteht darin, die sieben Teile des Stargate-Codes herauszufinden und Ra, den mächtigen Sonnenkönig, zu besiegen. Spielerisch wirkt *Stargate* wie eine Mischung aus *Flashback* und *Blackhawk*. Vor allem bei der Animation der Hauptfigur haben sich die Entwickler von Probe viel Mühe gegeben. Die Bewegungen von Colonel O'Neil haben nichts mehr mit den bekannten Acclaim-Action-Games gemeinsam. Er zieht sich geschickt mit einer Hand an Felsvorsprüngen hoch, jede Aktion besteht aus vielen Animationsphasen, wodurch ein sehr flüssiger und realistischer Bewegungsablauf entsteht. Neben zahlreichen Actionsequenzen dürft Ihr bei einigen Puzzles und Geschicklichkeitsaufgaben auch Eure Gehirnwindungen anstrengen.

Die Game Boy-Version hat seltsamerweise mit den anderen Umsetzungen außer dem Namen nichts gemeinsam. In bestem Tetris-Stil versucht *Ihr*, Blöcke mit ägyptischen Hieroglyphen abzubauen. Mit zwei Modulen und Link-Kabel könnt Ihr auch gegeneinander zocken.



Die meisten Grafiken erinnern stark an das Filmvorbild (jaja, wir haben den Streifen schon gesehen)



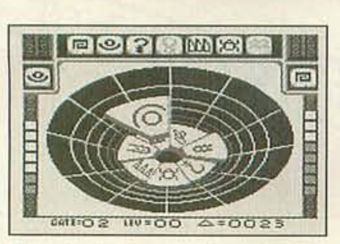
Die Wächter von Ra sind wirklich unangenehme Zeitgenossen





Da läuft die Knarre heiß!

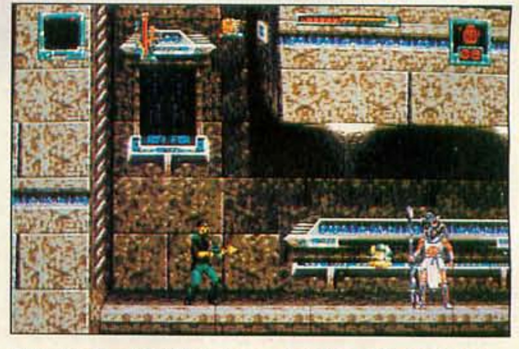
Der Vogel gehört zu Ras Schergen



Ägyptisches Tetris gibt's bei der Game-Boy-Version

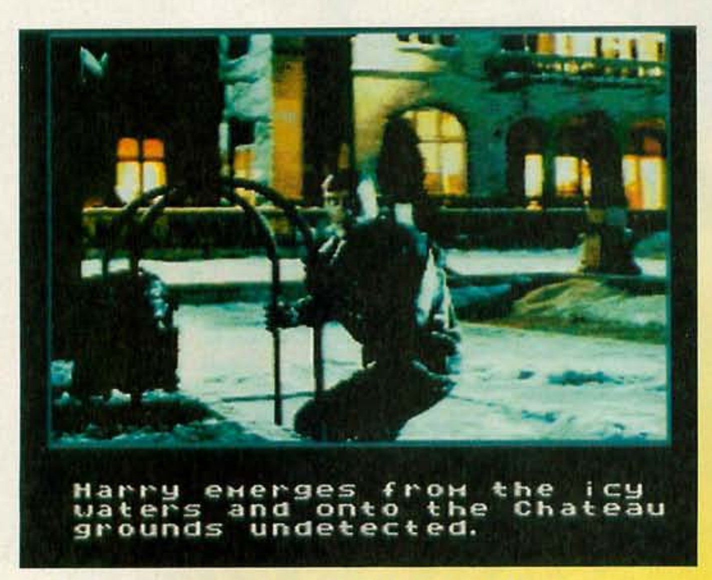


Geschickt zieht sich Colonel O'Neil an den Felsvorhängen hoch



Mit ein Paar Schüssen aus der Maschinenpistole macht Ihr den maskierten Wächter fertig


BLACKHAWK™
Die
Grenze zum
Unfaßbaren ist
gefallen ...
„Ein würdiger, abwechslungsreicher Nachfolger, der technisch gesehen deutlich mehr in petto hat als Flashback."
Mega Fun 12/94 85%
„Eine Art Doom ...."
Video Games 12/94 84%
Video Games Classic
Game Highlights
• Exzellente Grafik
• Passwort
• Super Gameplay
• Atmosphärische Begleitmusik
• Langanhaltende Motivation
• Komplexer Level-Aufbau
Demnächst auch für PC!
Nintendo
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
Interplay
LAGUNA VIDEO GAMES
LAGUNA Hotline Service: 0 61 07 / 945 145
Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr
Laguna Spiele gibt's überall: In Kaufhäusern sowie im Fach- und Versandhandel!
Original Nintendo Qualitäts-Siegel
Blackhawk hat den Laguna Spaßgarantie-Sticker. Das heißt: Du kannst das Spiel innerhalb von 4 Wochen nach Kauf umtauschen. Und zwar gegen ein anderes Laguna Spiel, ebenfalls mit Spaßgarantie, für das gleiche System.
Nintendo
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Interplay™



Die Zwischensequenzen kommen direkt aus dem Film





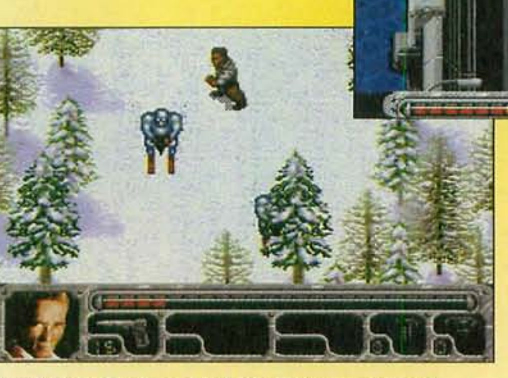
Oben: Seltsamerweise schauen die Gegner alle in die falsche Richtung. Links: der Flug mit dem Harrier.

True Lies

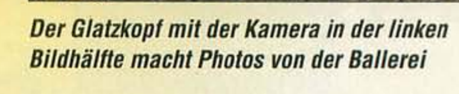
Bei Arnold Schwarzeneggers letztem Action-Kracher *True Lies* hat sich Acclaim etwas mehr Zeit gelassen, denn der Film steht inzwischen schon in deutschen Videotheken zum Verleih.

Ihr kontrolliert Harry Tasker (im Film gespielt von Arnold Schwarzenegger), Superagent und liebender Familienvater in einer Person. Die bösen, bösen Terroristen der "Crimson Jihad" haben einige russische Nuklearwaffen entwendet und drohen, diese auf zivile Ziele abzufeuern. Durch insgesamt zwölf Levels mit unterschiedlichen Aufgaben müßt Ihr Euch durchkämpfen, um den Weltfrieden, Harrys Familie, den Papst, die Power Rangers, Didi Hallervorden, den weißen Riesen und Börti Vogts zu retten (Robzäng spinnt mal wieder). Die meisten Level seht Ihr aus der Vogelperspektive. Die Handlung des Spiels hält sich eng an die Storyline des Films. Zu Beginn schlagt Ihr Euch durch das malerische Chateau, danach jagen Euch die Wachen verschneite Berge runter, später dürft Ihr sogar den Harrier-Jet steuern. Auch diesmal wollten die Entwickler nicht völlig aufs blutige Vergnügen verzichten; wenn Ihr getroffen werdet, spritzen ein paar Tropfen über den Bildschirm. Im Vergleich zu anderen Acclaim-Metzeleien bleibt das Ganze aber im akzeptablen Bereich.

Bis Februar müßt Ihr Euch noch gedulden, falls Ihr Euch als Super-Agent versuchen wollt.



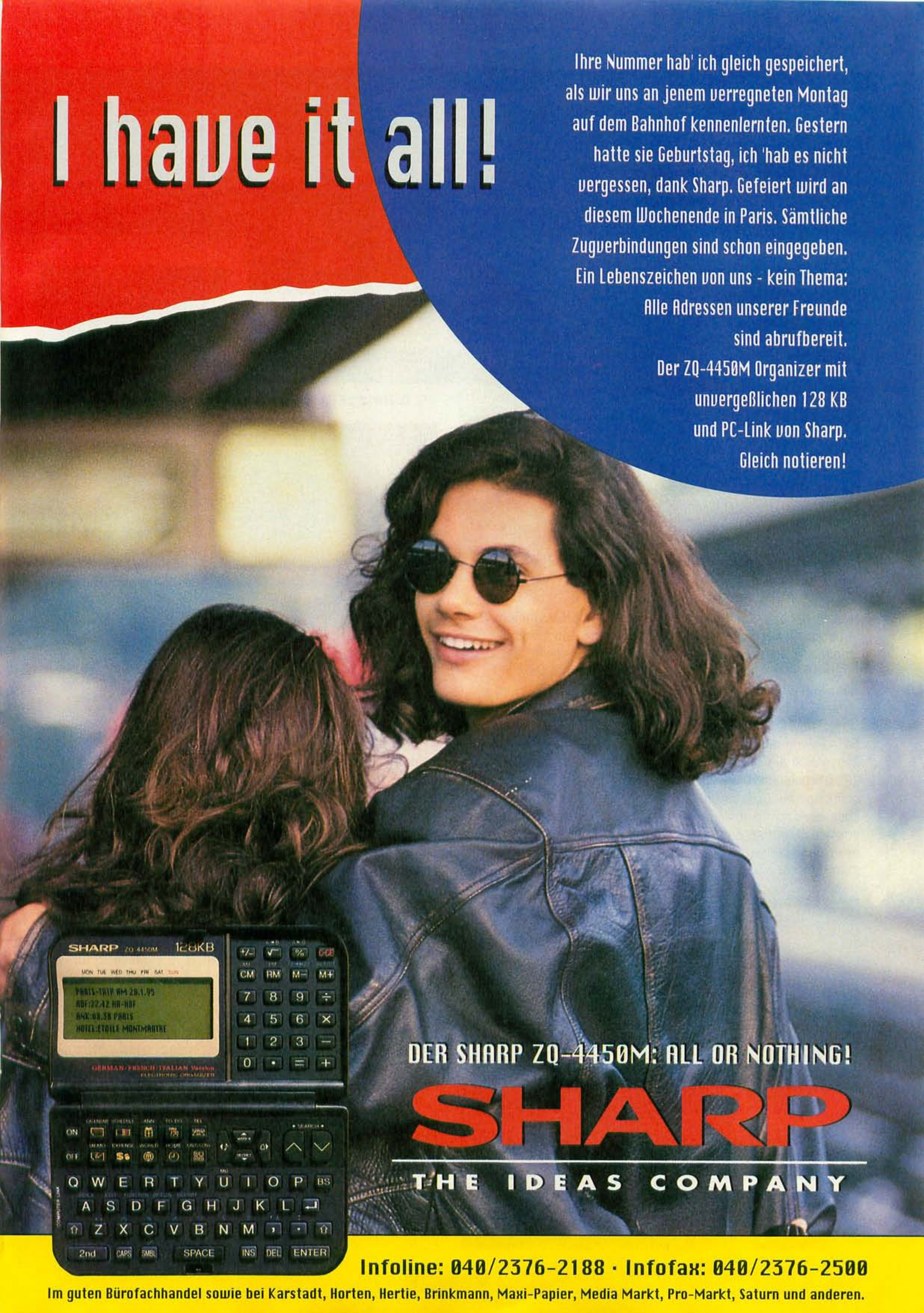
Nach dem Chateau folgt die Verfolgungsjagd durch den Wald



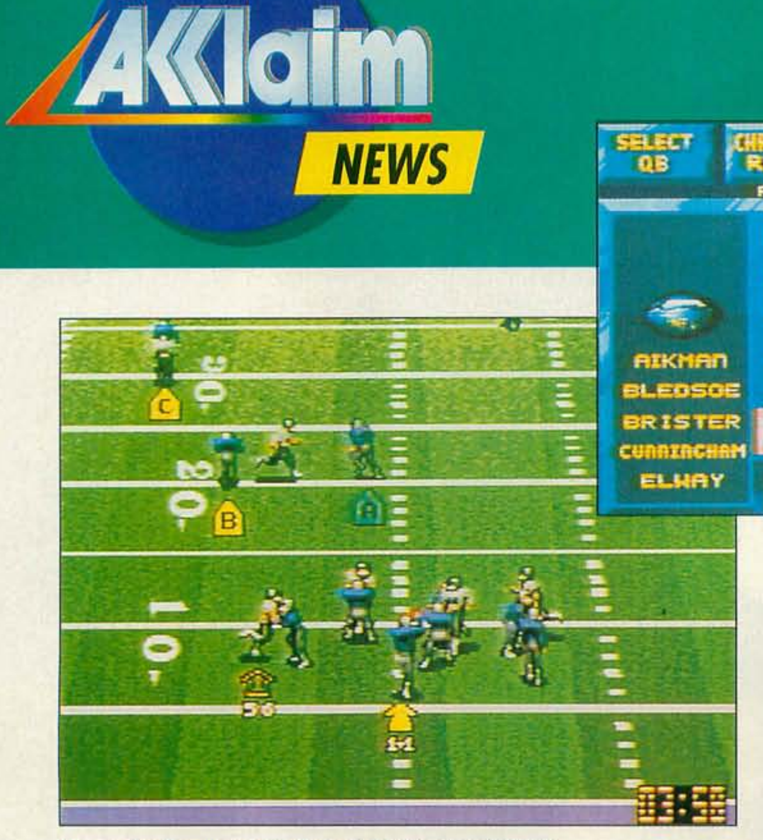
Der Glatzkopf mit der Kamera in der linken Bildhälfte macht Photos von der Ballerei

NFL Quarterback Club '95

Eigentlich sollte *NFL Quarterback Club* schon letztes Jahr erscheinen, doch programmiertechnische Probleme (auf Deutsch, das Spiel war zu schlecht) sorgten für eine kleine Verspätung. Um mit Electronic Arts Madden-Serie mithalten zu können, engagierten die Acclaim-Chefs Iguana Entertainment, also die gleichen Leute, die schon für die *NBA JAM*-Umsetzungen verantwortlich zeichneten. Die Entwickler haben offensichtlich fleißig *Madden'95* gespielt, denn sowohl grafisch als auch vom Spielablauf her ähneln sich beide Module sehr. Doch Iguana hat sich auch einige neue Features einfallen lassen. Im "Challenge-Mode" könnt Ihr nach Lust und Laune Taktiken und Spielzüge trainieren, bei "Simulation" spielt Ihr denkwürdige NFL-Augenblicke orginalgetreu nach. Dazu stehen Euch


I have it all!
Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert, als wir uns an jenem verregneten Montag auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern hatte sie Geburtstag, ich 'hab es nicht vergessen, dank Sharp. Gefeiert wird an diesem Wochenende in Paris. Sämtliche Zugverbindungen sind schon eingegeben. Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema: Alle Adressen unserer Freunde sind abrufbereit. Der ZQ-4450M Organizer mit unvergeßlichen 128 KB und PC-Link von Sharp. Gleich notieren!
SHARP ZQ-4450M 128KB
PARIS-TRIP AM 28.1.95
ABF:22.42 HH-HBF
ANK:08.38 PARIS
HOTEL:ETOILE MONTMARTRE
DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!
SHARP
THE IDEAS COMPANY
Infoline: 040/2376-2188 · Infofax: 040/2376-2500
Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.

Acclaim NEWS



Quarterback erinnert doch stark an Madden NFL'95

NFL Quarterback Club'95





Spiderman spinnt seine Netze im Funhouse

zwanzig der berühmtesten Quarterbacks zur Verfügung, darunter aktuelle Stars wie Dan Marino und Randall Cunningham. Natürlich gibt's auch einen regulären Liga-Modus zur Auswahl, wo Ihr eine komplette NFL-Saison durchspielt. Dazu haben sich die Programmierer 262 Offensiv- und 216 Defensivspielzüge ausgedacht, die Ihr Euch alle beliebig oft in Zeitlupe anschauen könnt. Per Batterie speichert das Modul alle Spielstände und auch von Euch selbst kreierte Spieler. Weiß übrigens jemand, was das Bills in Buffalo Bills heißt? **B**oy **I** **L**ove **L**osing **S**uperbowls!

Itchy & Scratchy

Ende Januar treten Itchy die Maus und Scratchy die Katze zum Kampf an. Das Pärchen erinnert irgendwie an die Hardcore-Variante der Comic-Lieblinge Tom & Jerry, denn sie gehen mit Säbeln, Kanonen, Hämmern und sogar Mähdreschern aufeinander los. Da hat wohl irgendjemand Tom & Jerry mit Beavis & Butthead gekreuzt, der derbe Humor jedenfalls könnte auch von den beiden MTV-Chaoten stammen. Im Spiel steuert Ihr Itchy auf seiner ständigen Flucht vor dem hungrigen Kater. Insgesamt schlagt Ihr Euch durch sieben kunterbunte Level, angefangen in der Steinzeit, wo Euch riesige Saurier und Flugechsen auflauern. Ziel jedes Spielabschnittes ist es, lange genug zu überleben und den Ausgang zu finden. Um Euch Scratchy von der Pelle zu halten, findet Ihr jede Menge unterschiedlicher Waffen, vom relativ harmlosen Säbel über Flammenwerfer und Maschinenpistolen bis zur knochenbrechenden Panzerfaust. Falls Ihr schon immer wissen wolltet, was unsere Lieblinge in ihrer Freizeit treiben, ist *Itchy & Scratchy* genau das richtige für Euch.

Nach jedem Level schnappt sich Scratchy ein fettes Gefährt und macht Jagd auf Itchy

Im ersten Level schwirren jede Menge Urviecher rum. Gegen den fetten Saurier helfen auch keine Waffen.

Spiderman

Spiderman entwickelt sich neben den Simpsons langsam zu Acclaims Lieblingsfigur. In seinem neuesten Abenteuer jagt er nicht weniger als zwölf entflohene Superverbrecher, darunter Shocker, Doc Ox und Venom. Gegen soviel geballte Power tut sich sogar ein Spinnenmensch schwer, deshalb könnt Ihr während des Spiels die Fantastischen Vier zu Hilfe rufen. Die Animation und Grafik erinnern an bekannte Marvel-Umsetzungen (Wolverine, Maximum Carnage), wobei der Level-Aufbau deutlich umfangreicher und intelligenter ausfiel. *Spiderman* beherrscht natürlich alle üblichen Tricks, klettert Wände hoch und versprüht sein selbstentwickeltes Spinnennetz.

Wenn nicht alle Netze reißen, gibt's *Spiderman* ab Februar für Super Nintendo und Mega Drive zu kaufen. *rz*

'Dies ist das beste Videospiel aller Zeiten'

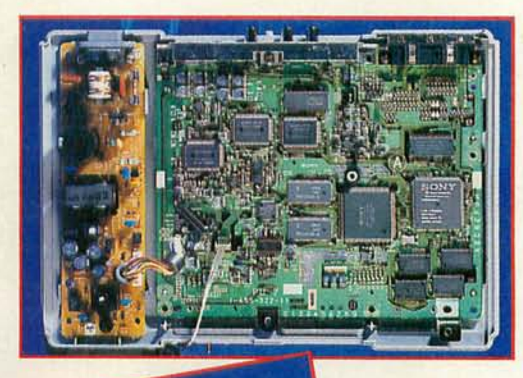




Vor genau einem Jahr kündigte Sony eine magische Wunderwaffe an, die die Konsolenwelt revolutionieren sollte. Was aus diesem Versprechen geworden ist, können wir Euch nun zeigen.

Playstation

Es ist fünf Uhr nachmittags; Flughafen München. Sehnsüchtig erwarten wir die Ankunft des Fluges 715 aus Tokio. An Bord: 262 Passagiere – und eine Playstation. Eigentlich sollte sie bereits vor einer Woche hier in der Redaktion stehen. Aber wie es das Schicksal so wollte, war das wertvolle Gerät irgendwo zwischen Flughafen Narita und dem Frankfurter Zoll verschollen. Bei unserem Kontaktmann in Tokio stapelten sich währenddessen vier weitere Playstations, die uns später zugeschickt werden sollten. Aber nun mußte eines von diesen Geräten noch vor Redaktionsschluß herbeigeschafft werden, und zwar innerhalb von 48 Stunden. Ein Bote mußte her! Ich durfte wieder einmal alle japanologistischen Register ziehen – endlich, 26 Stunden später fanden wir eine alte Bekannte in Tokio, die zufällig am nächsten Tag nach München fliegen wollte. Und so kam es, daß wir doch noch rechtzeitig eine Playstation und drei Spiele zum Beschnuppern bekamen. So, was bietet sich auf dem ersten Blick unseren gierigen Augen? Zunächst stellen wir erstaunt fest, wie klein das Gerät geraten ist. 27 x 18,8 cm mißt dieser Zwerg, der irgendwie an einen semiportablen CD-Player von, na wem schon, Sony erinnert. Sauber verarbeitet, in einem dezenten Grau durchgestylt, vermittelt es den Eindruck, als habe man wirklich ein nobles Stück vor sich (was ja auch stimmt). Lockert man ein paar Schrauben und legt die Gehäusehälften auseinander, werden High-Tech-Komponenten freigelegt, die auf engsten Raum zusammengefaßt wurden. Konsequent durchdachte Platinen-Architektur, wie wir es von Sony gewohnt sind (Walkmans, Disc-Mans), zeugt die Playstation auch von Innen vom Können der Entwickler. Das dazugehörige Joypad liegt gut in der Hand, sogar auch für europäische Hände gut geeignet. Alle 14 Knöpfe lassen sich blindlings bedienen und die vier separaten Richtungstasten reagieren (vor allem bei Schrägbewegungen) präziser als z.B. bei einem Super Nintendo-Joypad. Genial sind auch die beiden Slots für die Spei-



High-Tech auf engstem Raum. Die Anzahl an Zusatz-Chips übertrifft alles Dagewesene. Die Spiele können jedoch nicht in die Hardware hineinprogrammiert werden.

Bereist erhältlich: RAM-Karten für 15 Speicherblöcke. Hier können Spielstände verewigt und umkopiert werden.



Die ergonomisch geformten Joypads lassen sich gut bedienen. Leider sind die Kabel zu kurz.



Idiotensicher: Alle Playstation-Spiele erscheinen auf schwarzer CD, um Verwechslungen mit Musik-CDs auszuschließen.

Geplante Spiele

Titel	Spieletyp	Hersteller	Termin
Hot Blood Family	Action	Technosoft	3.Dez 94
Crime Crackers	3-D-Rollenspiel	Sony CE	3.Dez 94
AIV	Simulation	Artdink	3.Dez 94
Twinbee Puzzle	Puzzle	Konami	9.Dez 94
Motor Toon Grand Prix	Rennsimulation	Sony CE	16.Dez 94
Myst	Adventure	Softbank	16.Dez 94
Twin Goddess	Beat'em Up	Polygram	16.Dez 94
Hyper Solid Toshinden	Beat'em Up	Takara	1.Jan 95
Space Griffon VF-9	Action-Adventure	Panther Soft	27.Jan 95
Kleak The Blood	Shoot'em Up	Sony Music	27.Jan 95
Cosmic Race	Rennsimulation	Neo Rex	29.Jan 95
Raiden Project	Save	Shoot'em Up	Jan 95
Cyber Sledge	Action	Namco	Jan 95
Goketsudera-Ichizoku 2	Beat'em Up	Atlus	Feb 95
Goku Densetsu	Beat'em Up	Allume	Feb 95
The 11th Hour	Adventure	Virgin	Feb 95
Vampire	Beat'em Up	Capcom	Feb 95
Zero Divide	Action	Zoom	Feb 95
Philosoma	Shoot'em Up	Sony CE	Feb 95
Red Plasm	3-D-Action	Sony CE	Feb 95
3D Golf	Golfsimulation	Sony CE	Feb 95
Jumping Flash!	3-D-Action	Sony CE	Feb 95
Race Drivin'	Rennsimulation	Time Warner	Feb 95
Pinball	Pinball	Technosoft	Feb 95
Boxer's Road	Boxsimulation	New	Feb 95
Battle Suit Gundam	3-D-Action	Bandai	Feb 95
Formation Soccer	Fußballsimulation	Human	Feb 95
Metal Jacket	Beat'em Up	Pony Canyon	Feb 95
Rayman	Jump'n'Run	UBI Soft	Mai 95



Am 3. Dezember war es soweit. Die ersten 100 000 Playstations gingen über den Ladentisch. 24 Stunden später waren sie alle weg.

Oben: Für künftige Hardware-Erweiterungen gibt's eine eigene Schnittstelle



Oben: Alle wichtigen Audio-Video-Anschlüsse findet man auf der Rückseite. Die RAM-Karten-Schächte befinden sich hingegen vorne, direkt über den Joypad-Anschlüssen.

cherkarten, die sich jeweils über den Joypad-Anschlüssen befinden. Mit zwei Memory-Cards können Dateien untereinander ausgetauscht werden. Somit gibt es zu jedem Spiel quasi eine unbegrenzte Menge an Speicherplatz. Auf der Rückseite wurden wie üblich die Cinch-Ausgänge, S-Video-Anschluß und eine Extra-Buchse für ein RGB-Scart-Kabel angebracht. Für spätere Link- bzw. Hardwareanschlüsse wurden ebenfalls Buchsen reserviert. Warten wir ab, was hardwaremäßig demnächst noch erscheint. Ein rundum gelungenes Gerät, würde man unterm Strich meinen. Aber wie es bei neuen Konsolen nunmal so ist, hat die ganze Sache einen gewaltigen Haken: der Preis. Wir haben uns die Playstation direkt aus Japan besorgt und zwar für einen Preis von 35 820 Yen (ca. 573 Mark). Auch wenn man sich dazu noch Spiele wie *Ridge Racer* oder *Super Parodius* für je 5220 Yen (ca. 84 Mark) bestellt, beläuft sich das Ganze auf etwa 750 Mark. Einige deutsche Händler hingegen wollten 2800 Mark für die Sache kassieren. Eine Frechheit, wie ich finde, denn auch wenn man für Porto und Zoll 250 Mark dazurechnet, dürfte der Spaß im Endeffekt nicht mehr als 1300 Mark kosten. Wer sich ernsthaft überlegt, sich jetzt schon eine (zur Euro- bzw. US-Version inkompatible) Playstation anzuschaffen, sollte die Angebote zunächst einmal gründlich prüfen.



Ridge Racer

Ich bin nun schon seit fast zwanzig Jahren ein begeisterter Video- und Computerspielfreak und es hat in der ganzen Zeit nicht viel gegeben, was mich von den Socken gehauen hat, aber *Ridge Racer* macht mich fertig. Nachdem Tet und ich die Playstation vom Flughafen geholt hatten, schlossen wir sie an, legten die *Ridge-Racer*-CD ein und das Wunder passierte: Vor mir sah ich den Automaten! Die gleiche geile, extrem schnelle und detaillierte Grafik,



Heiße Verfolgungsjagden im Tunnel, den roten Raser krieg ich noch

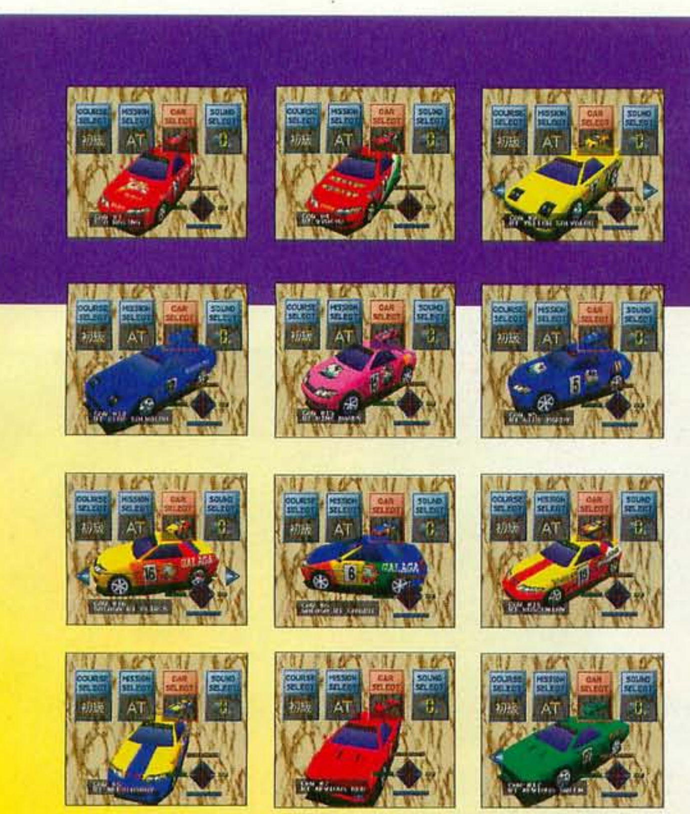
die unglaubliche Geschwindigkeit, dazu perfekter Techno-Sound und absolut realistisches Fahrgefühl, kurz gesagt, ein phantastisches Rennspiel. Einer der besten Automaten des Jahres, und er läuft original auf einer 600 Mark Konsole in meinem Wohnzimmer!

Wenn Ihr die CD einlegt, erscheint kurz während des Ladens ein Galaga-Shoot'em Up auf dem Screen, wenn Ihr alle Gegner abschießt, dürft Ihr bei *Ridge Racer* aus zwölf anstatt der sonst üblichen vier Fahrzeuge wählen. Die Ladeprozedur dauert vielleicht 7-8 Sekunden, dann ist das komplette Programm im Speicher, es gibt kein nervendes Nachladen und ermüdende Wartezeiten. Im Hauptmenü stehen sechs Optionen zur Auswahl: Ihr wählt Euren Spielmodus, Automatik oder Handschaltung, Euer Gefährt und Euren Lieblingssound. Wenn Ihr auf "Options" geht, könnt Ihr rekored laden und speichern (nur mit Memory Card) und die Joypad-Konfiguration verändern. Mit dem letzten Punkt im Hauptmenü startet Ihr das Spiel, und dann gehen Euch die Augen über. Euer Bolide steht am Start, vor Euch hüpft eine japanische Schönheit im Badeanzug über die Straße. Um Euch rum seht Ihr detailliert eine Großstadt mit Wolkenkratzern, Brücken und direkt über Euch schwebt ein Helikopter. Der Sprecher zählt den Countdown und ab geht die Post. Absolut flüssig und wunderschön gezeichnet scrollt die Gegend an Euch vorbei, Ihr könnt jede Werbung auf den



Links: Vier Rennmodi gibt's zur Auswahl, wenn Ihr die durchspielt, dürft Ihr die gleichen Kurse in die entgegengesetzte Richtung fahren





Wenn Ihr beim Lade-Shoot'em Up alle Gegner abballert, dürft Ihr aus zwölf Fahrzeugen auswählen

gegnerischen Fahrzeugen lesen. Die verschiedenen Boliden vermitteln ein realistisches Fahrgefühl, die beiden schnelleren Gefährte verlangen gefühlvollen Umgang mit der Bremse, um geschickt um die Kurven zu driften. In den drei Renn-Modi fahrt Ihr gegen elf computergesteuerte Konkurrenten, während Euch im Time Trial nur ein Gegner das Fahren schwer macht. Die Memory Card speichert Rekorde für alle Kurse, im "Records"-Bildschirm werden jedoch nur Bestleistungen für Time Trial angezeigt. Wenn man bedenkt, daß

Mit Memory Card speichert die Playstation Eure Rekorde

Ridge Racer zu den ersten Games für die *Playstation* gehört, mag man gar nicht daran denken, was in ein bis zwei Jahren möglich sein wird. Alleine dieses Spiel rechtfertigt schon den Kauf der Sony-Konsole.



Beim Time Trial fahrt Ihr nur gegen einen Gegner um die Zeit





Parodius 2 st absolut identisch mit dem Automaten, inklusive Zweispieler-Modus

Gleich werden beide Spieler von Mr. Schädel zusammengequetscht

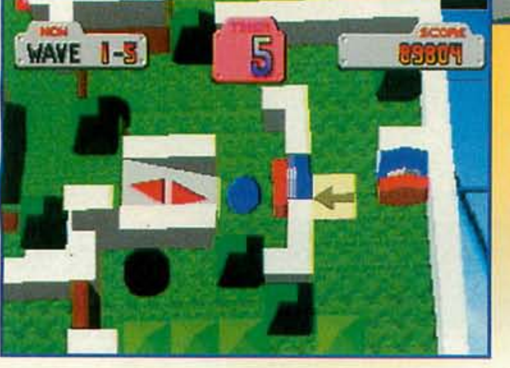
Parodius

Als besonderes Schmankerl gab es in Japan kurzzeitig ein Deluxe-Pack mit Parodius 1 und 2 auf einer CD. Wenn Ihr unser Preview in der Video Games 10/94 gelesen habt, wißt Ihr schon, um was es in *Parodius* geht. Im Prinzip veralbert das Spiel alle Shoot'em Ups, Ihr steuert Schweine, Pinguine und Papierflieger durch aberwitzige, verrückte und extrem bunte Level. Die Playstation-Versionen von beiden Spielen sind grafisch absolut identisch zu den Automaten-Vorbildern, der Sound von CD übertrifft die Originale sogar noch. Natürlich gibt's auch einen Zwei-Spieler-Modus, vorausgesetzt Ihr gehört zu den glücklichen, die sich ein zweites Joypad ergattern konnten. Mit einer Memory Card speichert das Programm auch Eure Highscores und Spielstand ab, so daß Ihr jederzeit in jeden schon gelösten Level einsteigen könnt.

Tama

Tama gehört zu jener Art von Programmen, die anscheinend zu jeder neuen Konsole dazugehören: eigentlich überflüssig und trotzdem kauft es jeder, weil es eben noch nicht so viel Software gibt. Vielleicht erinnert Ihr Euch noch an die Holzlabyrinthe, durch die Ihr mit Hilfe zweier Drehknöpfe eine Kugel steuern müßt. *Tama* simuliert diese Geschicklichkeitsspiele. Zwar gibt es einige nette Grafik-Effekte und Ihr könnt den Bildschirm beliebig drehen und zoomen, am uralten Spielprinzip ändert sich jedoch nichts. *Tama* wurde uns freundlicherweise von der Firma ArJay Games zur Verfügung gestellt, vielen Dank.





Bei Tama könnt Ihr den Bildschirm vergrößern und verkleinern und die Perspektive beliebig verändern



Rayman

Kurz vor Redaktionsschluß schickte uns Ubisoft noch einige Screenshots der Playstation-Umsetzung von *Rayman*, einem überaus witzigen Jump'n'Run. Falls Ihr mehr über das Spiel wissen wollt, lest die Preview der Jaguar-Version in dieser Ausgabe. Für die Playstation soll *Rayman* irgendwann im Sommer erscheinen. *rz*



Rayman sieht sogar noch besser aus als die Jaguar-Version



©SNK 1994
The Future Is Now
SNK
SAMURAI SHODOWN II
The 15 Samurai burst their way into the world of NEO GEO CD for the Shodown of all showdowns!
HIGH PERFORMANCE GAME MACHINE
The latest blockbuster in SNK's history-making series comes to the world of NEO GEO CD. With its gorgeous graphics, abundant action, thrilling musical score and super sonic effects, "Samurai Shodown II" will slice your senses.
SNK software on the NEO GEO CD··· The overwhelming choice of game fans worldwide!
Look forward to our growing line-up of original games at pocket-pleasing prices.
SAMURAI SHODOWN II ©SNK 1994
NEO·GEO CD TM
SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO TM
SNK CORPORATION SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. TELEPHONE:(81)6-339-5577 FAX:(81)6-338-7175
SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 EARL STREET, TORRANCE, CA90503, U.S.A. TELEPHONE:(1)310-371-7100 FAX:(1)310-371-0969
SNK ASIA LIMITED SUITE 1101, TOWER 3, CHINA HONG KONG CITY, 33 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, KOWLOON, HONG KONG. TELEPHONE:(852)730-0420 FAX:(852)375-3203
SNK EUROPE LIMITED 11 ALBEMARLE STREET, LONDON WIX 3HE, ENGLAND. TELEPHONE:(44)71-629-0472 FAX:(44)71-629-0474



So langsam scheint auch für Sega die neue 95er Saison zu beginnen. Die Palette an angekündigten Spielen reicht von einem Prügelklassiker bis hin zu einem niedlichen Sonic-Verschnitt.

Samurai Shodown

Als vor einigen Monaten die Super Nintendo-Version dieses SNK-Prügelhits erschienen war, konnte man unschwer erahnen, daß bald auch eine Mega Drive-Umsetzung folgen würde. Nun ist sie da. Zwar konnte uns **Sega** noch nicht verraten, wann es denn in den Regalen stehen wird, aber einen kurzen Blick durften wir (ich und Ralph natürlich) auf eine zu etwa 40% fertiggestellte Vorversion werfen. Im Menü fanden wir sodann die altbekannten Gesichter wieder, die uns vor langer Zeit auf dem Neo Geo ein Dutzend wunde Finger und eine kaputte Schulter (Ralph natürlich) bescherten. Aber das war noch









Samurai Shodown wie es leibt und lebt! Zwar wurden die Stages leicht verändert, die Moves und die Animationssequenzen bleiben wuchtig.

nicht alles. Der Ober-Samurai Amakusa konnte von Anfang an gewählt werden, und zwar ohne Cheat. Im Spiel selbst konnten wir sodann die traditionellen Kampftechniken und Special Moves ausprobieren, unter Hinzunahme eines 6-Button-Joypads, versteht sich. Wie es aber im Leben eines geplagten Mega Drive-Jüngers nun einmal ist, mußten wir schwere Einbußen hinsichtlich der Grafik hinnehmen. Fast nirgendwo konnten wir bewegte Bilder in der Background-Grafik entdecken (vielleicht werden sie ja noch ergänzt), die dadurch natürlich etwas flach ausfielen. Die Kämpfer schienen (zumindest diejenigen, die schon fertig programmiert waren) hingegen vor lauter Animationsphasen nur zu sprühen. Naja, warten wir's ab. Wenn die fertige Version das hält, was der Titel verspricht, stellt es bestimmt eine gute Alternative zu SSF2 dar.

Keio Flying Squadron

Hähähähä! – kann ich dazu nur sagen. Jetzt werden mich all diejenigen verstehen, die vor etwa einem Jahr spöttisch gesagt hatten: "Ein Spiel ist erst dann gut, wenn man es auch verstehen kann". Nun könnt Ihr Euch selbst von den Qualitäten dieses witzig-parodierten Shoot'em Ups überzeugen. *Keio Flying Squadron* gibt es inzwischen auch von **JVC** als englische Fassung. So kommen auch diejenigen zum vollen Genuß dieses Feuerwerk-Spekta-



Witzige Shooting-Einlagen wechseln sich mit verrückten Zwischensequenzen ab. Keio FS gehört zu den lustigsten Shoot'em Ups fürs Mega Drive.













Eigentlich unterscheidet sich Street Racer fürs MD nicht wesentlich von der SNES-Version. Nur die Ansicht bei Kurven wurde verändert.

kels, die bei den Japano-Sprachausgaben verzweifelt die Däumchen drehen mußten – zumindest bei den vielen animierten Zwischensequenzen. Der Shooting-Teil hingegen bleibt so wie gehabt – witzig, innovativ und überaus farbenfroh. Aber das alles könnt Ihr ja in unseren Tests nachlesen.

Street Racer

Rasen und Prügeln – diese Urtriebe des Menschen werden auch dem eingesessenen Mega-Driver nicht unberührt lassen. So finden sich wieder einmal acht völlig abgehobene Typen und Typinnen zu einem Wettrennen zusammen, um die begehrten Pokale in "wie dresche ich den Gegener von der Fahrbahn weg", oder "wer ist der Torjäger des Jahres" unter sich zu verteilen. Ja, im Grunde unterscheidet sich das Spielprinzip nicht sonderlich von dem der Super Nintendo-Version. Aber fährt man einmal selbst in dieser irrwitzigen Veranstaltung mit, erkennt man leicht den Unterschied. Und der ist gravierend. Hatte man in der SNES-Version die Bordkamera stets hinter sich, so schaut man hier gerne mal daneben. Bei Kurven schwenkt die Kamera nicht mehr mit, sondern zeigt dem Fahrer jene Richtung, die man bei der Anfahrt anvisiert hat. Erst wenn sich die Strecke zu einer geraden Strecke zurück-



biegt, hängt sich die Optik wieder hinter den Rücken des Fahrers. Auf gut Deutsch: Man weiß nicht, wo man fährt und wann die Kurve aufhört. Was das für eine Auswirkung bezüglich der Spielbarkeit haben kann, werdet Ihr aber noch früh genug erfahren. Der Erscheinungstermin ist für Anfang Februar angesetzt.

Ristar

"A Star is born" – dies scheint das Motto von Sega zu diesem Spiel zu lauten. Und es ist durchaus wörtlich gemeint. Unser Held ist nämlich ein waschechter Stern, der von der Sterngöttin auf eine Reise ins Weltall geschickt wird, um die sieben Level-Planeten von den Klauen der Aliens zu befreien. Durch Dchungel-, Wasser- oder Schneewelten geht die Säuberungsaktion, indem *Ristar* Jagd auf böswillige Meteoriten und anderes Getier macht. Daß sich die Entwickler bei der Konzeptplanung stark an den hauseigenen Blauhelm mit Stacheln orientiert haben, erkennt sogar eine blinde Kuh auf Krückstöcken. Spätestens, wenn unser Star an eine der heraushängenden Stangen zu kreiselartigen Beschleunigungsmanövern ansetzt, um danach als Komet unaufhaltsam und unverwundbar durch die zuckerhafte Märchenlandschaft zu wetzen, fallen sogar einem VG-Redakteur Parallelen zu der bekannten Serie eines gewissen Sonic auf. Auch die Tatsache, daß gleichzeitig eine Game Gear-Version in Planung ist, läßt Spielraum für Vermutungen – möchte Sega etwa ihren getreuen Erdwühler in Rente schicken und nun nach den Sternen greifen (Saturn gibt's ja inzwischen schon)? Aber das sollte uns nicht stören. Süß und kopffüßig ist er ja allemal, unser fünfzackiger Freund.



Die einzige Waffe von Ristar sind seine Fangarme



Farbenfroh und niedlich, das A und O bei Jump'n'Runs



Unverkennbar: Der Einfluß des blaublutigen Igels.

Auch auf dem Mega Drive lassen sich stimmungsvolle und spektakuläre Seitenscroller realisieren. Auf die Endversion können wir gespannt sein.

Batman and Robin

Jetzt hagelt's Fledermäuse! Und wie Ihr bereits schon an den Screenshots unschwer erkennen könnt, in einer recht atemberaubend dynamischen Art und Weise. Parallax-Scrolling heißt die Devise, und das das gesamte Spiel hindurch. Jedes einzelne Pixel auf der Hintergrundgrafik scheint unzertrennbar mit dem Joypad verschmolzen zu sein und ändert mit jeder Richtungsbewegung seine leicht isometrische Perspektive. Letztenendlich haben es die Entwickler offensichtlich doch noch geschafft, mit einfachen Mitteln eine für Mega Drive-Verhältnisse durchaus überwältigende Optik hervorzuzaubern. Auch farblich wurde stil- und stimmungsvoll gearbeitet. Anders als bei den meisten Marvel-Umsetzungen sticht keine Farbe unangenehm hervor. Die Nuancen erinnern eher an die Werke der Top-Programmierfirma Treasure (Dynamite Headdy), die es schon immer verstanden haben, Farbenfrohes mit fließenden Verläufen zu untermalen. Spielerisch läßt sich zu diesem Zeitpunkt nur wenig sagen, da diese Vorversion lediglich zu etwa 20% fertiggestellt war. In altbewährter Final Fight-Manier treibt Ihr Batman und (im 2P-Modus) Robin durch die Gassen von Gotham City. Unterwegs durchstöbert Ihr Mülltonnen nach wertvollen Waffen-Extras oder erledigt die dazugehörigen Handlanger des Bösewichts Bad Mr. Penguin mit Kicks, Punches oder Special-Items. Dröhnende Stichflammen, überdimensionale Boß-Gegner und fließende Bewegungs-Animationen lassen jetzt schon ahnen, was uns in der fertigen Version blühen könnte.

NHL All-Star Hockey '95

Keine Wintermüdigkeit vortäuschen! Es wird gerauft, geschlittert und geboxt – bis der Joypad-Daumen vor lauter Muskelkater mutiert. So oder ähnlich funktioniert eben Eishockey, besonders wenn reale NHL-Teams mit ihren Originalspielern aufeinandertreffen. In erster Linie geht es jedoch darum, den schwarzen Puck in das gegnerische Tor zu landen. Hier auf dem Eisparkett haben die Entwickler zumindest optisch bei *NHL* von **EA** abgeguckt, denn Perspektive, Grafik und Spielfeldausschnitt stimmen weitgehend mit dem des Klassikers überein. Der Vollsaison-Modus ist ebenso vorhanden wie die neuen



Die Grafik besticht durch eisige Kälte (höhö) ...

... aber es kann auch ziemlich heiß zugehen







Der FC "Bay" München einmal in ungewohntem rot-blauen Trikots und grünen Unter..., äh, Hosen



Hier im Team-Editor könnt Ihr beinahe alles verändern

Begegnungen könnt Ihr im voraus planen

Der Angriff von oben auf das vordere Tor erfordert Geschick

Play-Offs mit sieben Spielen. Nur die Steuerung verhält sich gegenüber dem Vorbild ein wenig anders. Da wird voraussichtlich einiges verbessert werden.

Striker

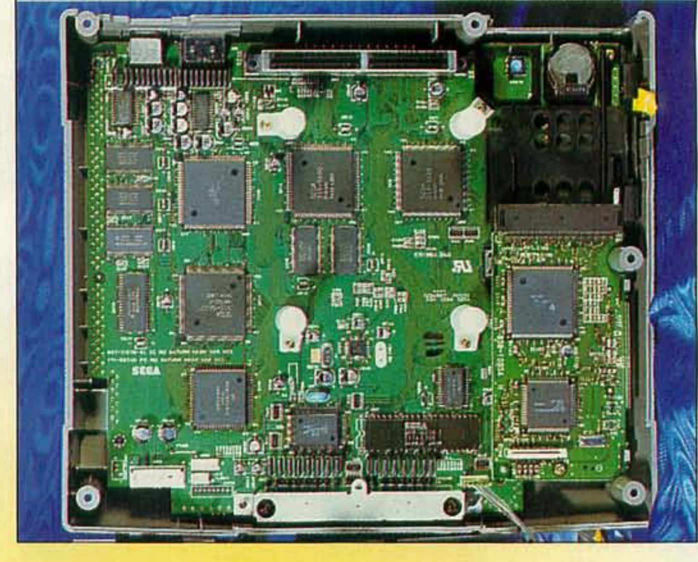
Sport ist gesund. Vor allem, wenn man zu Hause vor dem Bildschirm sitzt und seine Handwurzelknochen auf dem Joypad trainiert. Wenn noch dazu eine Fülle von Menüoptionen hinzukommt, steht nichts mehr im Wege für einen gemütlichen Fußballabend. In der Tat kann man in diesem Spiel vieles verändern: Von der Uniformfarbe über die Hautfarbe Eurer Elf bis hin zur Sehtüchtigkeit des Schiris. Genau wie in der SNES-Version könnt Ihr Euch an Pokalbegegnungen mit Mannschaften aus allen Herren Ländern beteiligen. "1680 München" ist ebenso vertreten wie die "Loverkusener". Befindet Ihr Euch sodann auf dem Spielfeld, könnt Ihr zwischen drei Perspektiven umschalten. Neben der Standard-Rückensicht gibt's eine Seiten- und Draufsicht. Die Frage, ob dabei die Übersicht besser wird, lassen wir hier unbeantwortet. Fakt jedoch ist, daß sich, je nach Mannschaft, die Mit- und Gegenspieler unterschiedlich intelligent verhalten. So könnt Ihr bei Elitemannschaften meistens getrost davon ausgehen, daß wenigstens ein Mitspieler mitgelaufen ist. Bis Ihr jedoch alle 240 Mannschaften aus 12 Ländern plus 64 Nationalmannschaften ausprobiert habt, können Jahrhunderte vergehen (grins). *tet*



Da hilft kein Bitten und Beten mehr, jetzt sind sie da! Die ersten SegaSaturn wurden termingerecht am 22. November in Tokio ausgeliefert. Wir haben das Teil mal genauer unter die Lupe genommen.

SegaSaturn

In Akihabara und Shinjuku, den beiden Elektronik-Mekkas Tokios, bot sich das gewohnte Bild der Verwüstung: An den Verkaufstheken der großen Discount-Geschäfte wie Yodobashi, Laox oder Sofmap prügelten sich an diesem Morgen 7000 Menschen um die heißersehnte Ware. Regale wurden ausgeräumt, Straßen durch Menschenschlangen unpassierbar gemacht, und was am Erstaunlichsten ist, es gab fast überhaupt keinen Preisnachlaß (was sonst in Japan normalerweise üblich ist). Und das hatte natürlich seinen Grund – die enorm hohe Nachfrage. Am Ende des zweiten Verkaufstages konnte *Sega* Japan sodann stolz verkünden: "Alle 150 000 Geräte wurden restlos an den Mann gebracht" – wovon wir natürlich auch ein Exemplar ergattern konnen. Die erste Frage, die man sich stellt, wenn einem so ein Brocken in den Schoß fällt ist, was bekommt man fürs Geld geboten? Immerhin sind 1000 bis 1300 Mark (deutscher Import-Preis) kein Pappenstiel. Der erste Eindruck ist eher enttäuschend. Zwar ist die Verarbeitung sauber und ordentlich, das Gehäuse wirkt jedoch ziemlich billig, Plastikpur sozusagen. Auch die Knöpfe auf dem Gerät und dem mitgelieferten Joypad (vor allem die L- und R-Tasten) erinnern äußerlich mehr an Billig-Walkmans aus Taiwan. Man sieht's deutlich: Es wurde an allen Ecken und Enden gespart, um so die Kosten zu senken. Wie sieht's aber im Inneren des SegaSaturn aus? Wir haben's kurz mal ausgeschlachtet (klar, wir haben ja jede Menge davon). Wie erwartet finden wir natürlich die beiden Hitachi SH-2 RISC-Prozessoren, die jedoch, gut abgedeckt durch Aluminiumplatten, auf die untere Platinenebene plaziert wurden. Diese sind verantwortlich für den reibungslosen Transport von Daten, die mit einer Geschwindigkeit von bis zu 25 MIPS (Mega Instructions Per Second), also 25 Millionen Befehlen pro Sekunde, hindurchgejagt werden. Gleich daneben befindet sich das sog. "Intelligent Doublespeed CD-ROM", das von einem separaten Chip gesteuert wird. Nichtsdestotrotz fallen die Ladezeiten (z.B. bei Virtua Fighter) ein wenig länger aus als erwartet. Hinter dem Laufwerk finden wir den Slot für Cartridges. Laut Sega



▲ ***Klar zu erkennen: die beiden RISC-Chips, links. Rechts oben befindet sich das ROM-Port für Erweiterungen.***





SegaSatun spricht Deutsch:
1. Icon Mitte oben anklicken
2. Auf Schriftleiste unten rechts
3. Mittlere Leiste anklicken
4. Und schon sind wir im Menü für die Spracheinstellung

Geplante Spiele von Sega

Titel	Spieletyp	Termin
Mansion of Hidden Souls	Adventure	2.Dez 94
Gale Racer	Rennsimulation	2.Dez 94
Power Memory	Speichermodul	6.Dez 94
Victory Goal	Fußballsimulation	20.Jan 95
Gotha	Strategiespiel	27.Jan 95
Multi-Terminal 6	6-P-Adapter	20.Jan 95
Deadlus	Shoot'em Up	Feb 95
Pebble Beach Golf Links	Golfsimulation	Feb 95
Panzer Dragoon	3-D-Shoot'em Up	Mär 95
Blue Seed	Rollenspiel	Mär 95
Daytona USA	Rennsimulation	1.Quartal 95
Magic Knight Layers	Rollenspiel	1.Quartal 95
New Shinobi	Jump'n'Run	1.Quartal 95
Grand Chaser	Rennsimulation	1.Quartal 95
Van Battle	Beat'em Up	1.Quartal 95
Virtua Fighter 2	Beat'em Up	1995
Clockwork Knight 2	Jump'n'Run	1995
Masters	Golfsimulation	1995
Sim City 2000	Simulatuion	1995

▲ Das Joypad ähnelt dem 6-Button-Pad fürs Mega Drive

▲ Dieser Schacht beherbergt die Batterie, den Reset-Button und tief hinten den ROM-Port



Rechts außen der Audio-Video-Ausgang, daneben der Link-Anschluß

Erinnert irgendwie an den ▶ Gundam-Roboter, dieser Boß.





▲ Um diese Schönheit geht es in diesem Spiel. Chelsey, die Clockwork-Prinzessin, müßt Ihr um jeden Preis befreien.



Die Grafik in Clockwork Knight überzeugt durch Farbbrillanz und Einfallsreichtum. Man glaubt wirklich, in einer Spielzeug-Welt gelandet zu sein.



sollen im Laufe des Jahres neben CD-ROM-Titeln und Speicherkassetten auch Spiele in Form von herkömmlichen (Mega Drive-inkompatiblen) Modulen erhältlich sein. Nun wollen wir doch einmal prüfen, ob alle Anschlüsse auch wie vorgesehen vorhanden sind. Auf der hinteren Leiste sind sie allesamt vertreten. Von rechts:

Der AV-Sammelanschluß, der es ermöglicht, gewöhnliche Cinch-, S-Video- und RGB-Kabel anzuschließen. Daneben finden wir einen Connector für den geplanten Link-Kabel, der es ermöglicht, zwei SegaSaturn-Geräte miteinander zu verbinden. Die Zubehörpalette reicht aber noch viel weiter. Neben einem Joystick, Infrarot-Joypad und Maus sind ein Diskettenlaufwerk, Festplatte und eine computerähnliche Tastatur geplant. Im großen und ganzen aber kommt es doch auf die Spiele an, und davon werden in den nächsten Monaten Dutzende erscheinen.

Clockwork Knight

Im Gefolge des Saturn sind auch die ersten Spiele auf dem Markt angekommen. Parallelen drängen sich zu damals auf, als das Mega CD geboren wurde und keine vernünftige Software bereitgestellt wurde. Packt Ihr in voller Erwartungsfreude auf das "next Level" diese Silberscheibe in Euren Saturn, drängen sich weitere Parallelen auf – und zwar Parallelen zu schon zigmal dagewesenen, strunzlangweiligen 08/15 Jump'n'Runs! Vor allem zahlungskräftige erwachsene Spielefreaks dürfte dieses Spielzeugland-Hüpfspiel nicht gerade anreizen, weit über 1000 DM für die Importkonsole, bzw. 180 DM für besagtes Importspiel (Highscore Games, München) auszugeben. Euer tapferer Uhrwerk-Ritter (=Clockwork Knight) Pepparucho befindet sich – nein wie aufregend – auf der Suche nach Prinzessin Chelsey. Ein anderer Blechsol-





Wenn Ihr den Computer besiegt habt, erscheint ein neuer Modus



Alle acht Kampfartisten erscheinen im Menü mit persönlichen Daten. Akira mit seinen kräftigen Special-Moves gehört zu den stärksten.



Der letzte Boßtanz: Nach dem Kampf könnt Ihr das Ganze noch mal im grafisch spektakulären Replay, aus einer anderen Perspektive, betrachten



Leider treten im Replay ab und zu Grafikfehler auf







dat, Ginger, steckt vermutlich hinter ihrem Verschwinden. Das rauszufinden ist Eure Sache. Ihr besitzt ein Schwert, mit dem Ihr piekst, eine Hand, mit der Gegenstände aufgenommen und auf Feinde geworfen werden können, und zu guter Letzt ein Paar Beine, mit denen gesprungen wird. Einige nette Grafikeffekte, wie in den Vordergrund kippende Hindernisse, oder in den Hintergrund fahrende Lokomotiven sind am Anfang sehenswert (langweilen aber auf Dauer). Außerdem darf 'Peppi' originellerweise Münzen einsammeln, die dann in einer Art Bonus-Glücksspiel nochmal zum Einsatz kommen. Viel mehr gibt es nicht zu erzählen vom "nächsten Level"...

Virtua Fighter

Dieses Spiel war für die meisten der Hauptgrund dafür, sich einen SegaSaturn zu kaufen. Klar, bereits der Automat war ein großer Renner, und es ist nur zu verlockend, die acht Polygon-Kämpfer jetzt im buchstäblichen "Heimspiel" auseinandernehmen zu können. Sowohl im Arcade-, als auch im 2-P-Modus bekommt Ihr sodann im Auswahlmenü die bekannten polygonen Gesichter vorgesetzt: Akira Yuuki, der Kung-Fu-Meister, Pai Cheng, ein weiblicher Action-Star, Lau Cheng, ihr Vater, der zugleich ein meisterlicher Koch ist, Wolf Hawkfield, der kanadische Wrestler, Jeffry McWilde, ein Fischer, man höre und staune, Kage-Maru, der Ninja, Sarah Briant, eine Studentin, die noch dazu Schülerin des legendären Bruce Lee war, und nicht zuletzt ihr Bruder Jacky Briant, der von Beruf Indy Car-Rennfahrer ist. Na, wenn das so ist, bin ich, Tet, der absolute Prügelexperte, und Ralph der Kaiser von Japan. Im Vergleich zu der Automaten-Version, hat das Entwicklerteam AM 2 von Sega den Schwierigkeitsgrad von *Virtua Fighter* drastisch herabgesetzt, so daß sogar ich mehr oder weniger mühelos im hochgelobten Expert-Modus alle acht Kämpfer plus den Terminator-Endgegner nach 30 Minuten in ihre Polygon-Einzelteile zerlegen konnte. Was danach folgte, war ein frustriertes Gesicht von Ralph und eine Extra-Option im Hauptmenü: der Ranking-Modus. Hier muß man innerhalb einer bestimmten Zeit so viele Gegner verkloppen wie nur möglich. Je nach Leistung erhält man ein Zertifikat, das man später Freunden stolz vorzeigen kann. Naja, Ralph zeigte sich da weniger begeistert. Für ihn stand schon von vornherein fest, daß das Spiel nicht annähernd an den Neo-Geo-Standard herankam. Es gab in diesem Spiel zu wenige Standard-Schläge und Kicks und viel zu viele unspektakuläre Special-Moves. Auch mit den Sprungtechniken unserer Kämpfer konnte man sich nur schwer anfreunden, da diese immer irgendwo hinführten, nur nicht zum Gegner. Auf strategische Feinheiten mußte man so mehr oder weniger ganz verzichten. Dieses Spiel wurde ja unter einem ganz anderen Aspekt konzipiert. Wer von den "unwirklichen und kitschigen" *Straßen-Fegern* und *Sauerei Shodowns* die Nase voll hat, darf sich hier an realistischeren Kampftechniken und Bewegungsabläufen erfreuen. Es ist und bleibt eine einmalig gelungene Automatenumsetzung. *tet/ds*

Der superstarke VideoSpieleSpaß

TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

Nachts in Gotham City .....

... sind nicht alle Katzen grau. Batman und Robin ist **das** Videogame, das in Grafik, Animation und Sound Videofilmatmosphäre rüberbringt. Die Spielhandlung ist - nach Meinung von Experten - spannender als die Fernsehserie.

Zu Deiner Spezialausrüstung gehören neben den obligatorischen Batarang, Batrope, Batmobil selbstverständlich auch Infrarotsichtgerät und jede Menge Sprengstoff gegen das Böse.

Batman ist ein horizontal scrollendes Beat'em Up. Herausragend insbesondere die Catwoman-Actionsequenzen. Der Enterhaken wird zum meistgenutzten Werkzeug. Ob zwischen den Hausfassaden der Stadt oder unter dem Luftschiff. Ein Leckerbissen in bestem Comic-Szenario.

Super Pro Nov. 94 schreibt:
"... Es stecken so viele neue Ideen darin, daß man nicht mehr aufhören kann ..."

"Teufel noch mal, KONAMI weiß, wie man stimmungsvolle Software produziert!"

fun vision Nr. 9/94
"Batman ist wieder da." "Noch besser als vorher animiert ..."

GAME BOY 69.95

NEU!



159.95

KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß



KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

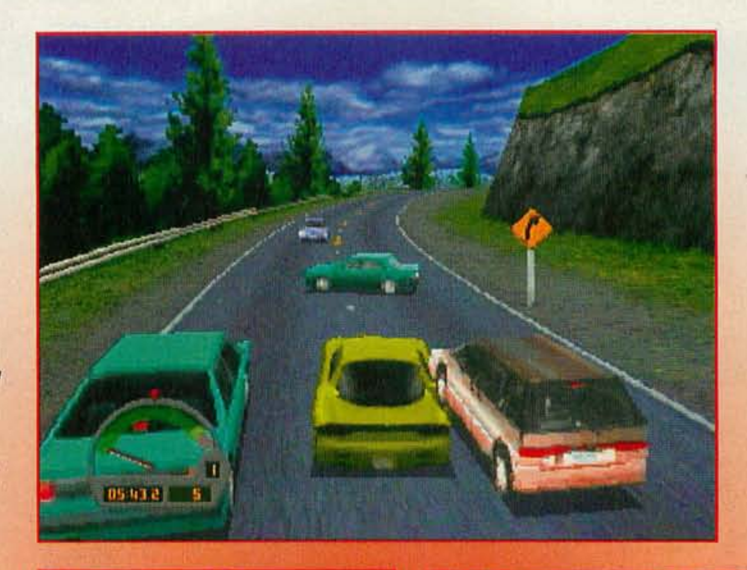
3D

3DO - NEWS

In den vergangenen Monaten haben fast alle 3DO-Softwarehäuser ihr kostbarstes CD-Pulver verschossen. Welches der 32-Bit-Systeme wird im alles entscheidenden Jahr '95 – spieletechnisch wohl die Nase vorn haben?

Need for Speed

Kurz vor Redaktionsschluß raste der heiße EA-Flitzer noch in unsere Chaos-angereicherten Testräume. Der letzte Asphaltrenner *Road Rash* ließ bereits erahnen, was man alles bei geschickter Programmierung aus den 3DO-Chips an Leistung rausquetschen kann. Doch *Need for Speed* schlägt – zumindest in grafischer Hinsicht – alle bisherigen 3D-Rekorde. Ihr klemmt Euch hinters Steuer eines sündhaftteuren Straßenrenners. Insgesamt stehen Euch acht verschiedene Nobelkarossen zur Auswahl. Die Palette *reicht* hierbei von einem feuerroten Ferrari



Need for Speed schlägt mit der grandiosen Grafik alles bisher Dagewesene im Heimbereich

512TR bis zum guten alten Porsche 911. Jedes Fahrzeug ist optional mit einem Automatik- oder Normalgetriebe ausgestattet, wobei sich an letzteres nur der fortgeschrittene Spieler heranwagen sollte. Im Hauptmenü werden Euch drei unterschiedliche Landschaftskurse angeboten, die sofort anwählbar sind. Da es (leider) keinen Zweispielermodus gibt, tretet Ihr gegen einen Computerkontrahenten

Spektakuläre Crash-Sequenzen lassen das Wohnzimmer erschüttern



Egal, auf welchem Kurs Ihr Euch befindet, jede Strecke birgt tonnenweise grafische Leckerbissen in sich

an. Das Ziel besteht darin, jeden Streckenabschnitt in einer Bestzeit zu absolvieren und natürlich solltet Ihr auch versuchen, als erster über die Ziellinie zu preschen. Das klingt zunächst relativ einfach, doch recht heftiger Gegenverkehr und überaus zahlreiche Polizeistreifen erschweren diese Aufgabe ganz erheblich. Für alle, die nun denken, ein 3DO-*Road Rash* mit actionreichen



Autoverfolgungsjagden vor sich zu haben, werden nach den ersten Minuten bitter enttäuscht sein. *Need for Speed* muß in die Kategorie "Fahrsimulator" eingeordnet werden. Das bedeutet, die Karossen geben sich vom Fahrverhalten her sehr realistisch und sind nicht in drei Sekunden von 0 auf 100 km/h, wie es bei EAs abgefahrenem Motorradrenner der Fall ist. Das Spektakulärste bei *Need for Speed* sind unumstritten die genialen "Crash"-Sequenzen und als Schmankerl werden noch zahlreiche 3D-Kamera und Zeitlupenperspektiven mitgeliefert. Allerdings eignet sich nur die "In Car"-View zum sinnvollen Spielen. Alle anderen Ansichten zeigen zwar mehr von der wunderschönen Landschaftszenerie – plus das eigene Vehikel, doch die Steuerung wird dann zu schwammig, und Ihr verliert schnurstracks die Kontrolle über Euer Fahrzeug. Bleibt festzuhalten: *Need for Speed* ist aus optischen Gesichtspunkten gesehen ein echtes Hammerspiel, das leider einige spielerische Schwachpunkte verbirgt. Wollen wir hoffen, daß EA neue Zusatzkurse in Vorbereitung hat. *ws*



Super Streetfighter 2 Turbo

Na, wer sagt's denn: Das neueste Update der weltberühmten Serie erscheint zuerst ... auf dem SuperNes? ... auf dem Saturn? – Nein, auf dem 3DO! Nach dem Einlegen der (übrigens neuprogrammierten) Scheibe wich meine anfängliche Begeisterung allerdings zugunsten von Ernüchterung. Die Schlawiner von Panasonic nutzten die grafischen Fähigkeiten der 32-Bit-Maschine nicht im geringsten aus und ließen die Grafiken des Originals bis auf das dezente Hinzufügen einiger Farben unverändert. Animationstechnisch sehen einige Charaktere sogar noch etwas grobschlächtiger aus! Doch nun zu den guten Seiten der Turbo-Version: Wie der Name schon sagt, könnt Ihr unter drei Speeds auswählen, wobei Nummer 1 fast Schneckentempo und Nummer 3 annähernd Lichtgeschwindigkeit darstellt. Fast alle der bekannten Super-Stars waren im Trainingslager und haben sich neue Spezialtechniken antrainiert. Fei Long zeigt jetzt eine tolle Kick-Kombination aus der Luft (Rekku Kyaku), Dee Jay verfügt über einen ansprechenden Calypso-Tritt, Chun-Lis Whirlwind-Kick-Kombination ist jetzt Links-rechts-Tritt (ich hasse das!). Beim Unten-oben-Kick vollführt sie jetzt einen atemberaubenden Dragon-Punch-ähnlichen Aufwärtskick. Dhalsim kann seine Yoga-Flammen jetzt auch zur Abwehr von Feinden aus der Luft verwenden und Oberschläger Bison hat jetzt einen 'Flying Psycho Fist'-Angriff (Unten-oben-Punch) im Repertoire. Aber das Beste ist die

Chun-Li gibt sich bei ihren Tornado-Kick super-sexy



... genauso wie von hinten!

Gummimensch Dhalsim setzt seine Flames jetzt auch als Luftverteidigung ein



Yeah: Super-Combos kosten oft 5 Treffer, und das ist meist tödlich wie bei Dee-Jay





3DO - NEWS

brandneue Super-Move-Leiste ganz unten. Mit jedem Special-Move Eurerseits (ob erfolgreich oder nicht) klettert diese nach oben. Ist sie brechend voll, habt Ihr die einmalige Chance auf die individuelle und vernichtende Attacke Eures Kämpfers. In einer tollen Schattenbewegung

... der Indianer kann hier nichts mehr entgegensetzen. Strahlender Sieg für T-Hawk!



schleudert beispielsweise Ryu den ultimativen Feuerball Richtung Gegner (zweimal Viertelkreis und dann Punch). Treffen diese Death-Moves, kostet es dem armen Gegner meist eine 5-Hit-Combo oder mehr. Langt dies für den Rundensieg, seht Ihr den Verlierer in einem riesigen Blitz gen Boden sinken. Bei einigen sind die Super-Moves allerdings höllisch schwer. Kostprobe gefällig: T-Hawk: 720-Grad-Drehung+ Punch (hahaha). Außerdem erwartet Euch ein neuer Endgegner namens Akuma, der sich bei normalem Durchspielen jedoch nicht zeigen will. Fazit: Daß diese Version von SF2 klar die beste ist, versteht sich von selbst.

Samurai Shodown

Nachdem das 3DO als erstes System mit dem neuen Streetfighter-Update beglückt wurde, müssen sich die Anhänger der Zweikampfphilosophie in Sachen Schwertspektakel "nur" mit einer Umsetzung des ersten Teils begnügen (SNK wäre auch schön dumm, wenn sie jetzt schon den zweiten Teil lizenzieren würden). Insider-Informationen zufolge soll *King of Fighters '94* auch das letzte Spiel aus der Neo-Geo-Beat'em Up-Palette sein, das außerhalb der schwarzen Wunderkiste Station machen wird. Kommende Highlights wie *Fatal Fury 3* oder *Art of Fighting 3* werdet Ihr also nur noch auf dem Neo-Geo(-CD) zu Gesicht bekommen. Aber nun zurück zur 3DO-Umsetzung, die wirklich in (fast) allen Belangen exzellent gelungen ist. Ihr findet (natürlich) alle zwölf Haudegen des Originals und im Gegensatz zur SuperNes-Version fanden auf der Silberscheibe auch die tollen Soundeffekte des Originals Platz. So lauscht Ihr z.B. in Gen-Ans Höhle dem Knistern der Flammen, was sogar auf dem Neo-Geo-CD fehlt! Auch sämtliche phantastische Hintergrunddesigns mit allen Details und die tollen Animationen der Fighter verwöhnen Euer Auge. Die Möglichkeit, Gegenstände zu zertrümmern, Waffen zu verlieren, nach Wahl zuschaltbares Blut, die Original-Kommentare der Klingen-Champs: Die Designer scheinen absolut nichts vergessen zu haben ... bis auf eine Sache: Die Sprachausgabe krächzt wirklich fürchterlich, aber das kann man für nicht einmal die Hälfte des Preises vom 118-MBit-Moduls eigentlich verschmerzen. Wenn Ihr ein ordentliches Joypad besitzt, gehen auch alle Special-Moves locker von der Hand, und Ihr bekommt mit dieser 0,99:1-Umsetzung (wegen der Sprachausgabe!) den ganzen Spielspaß des grandiosen *Samurai Shodown* geliefert.







Alle Special sehen nach wie vor phantastisch aus, besonders die von Miss Jeanne d'Arc...



Earthquake bekommt auch im wahrsten Sinne des Wortes sein Fett ab!





fert. 3DO-Herz, was willst Du mehr? (Jaja, den zweiten Teil, aber man kann ja nicht alles haben ...) *rk*

FIFA International Soccer

Auf allen 16-Bit-Plattformen ist *FIFA International Soccer* von EA-Sports nach wie vor in den Verkaufcharts ganz oben anzutreffen. Es war praktisch nur noch eine Frage der Zeit, bis das 3DO-System mit einer FIFA-Umsetzung beglückt wird. Wer nun vermutet, daß es sich hier um eine schlichte Konvertierung der 16-Bit-Versionen handelt, wird schnell eines Besseren belehrt – zumindest im visuellen und akustischen Bereich. Electronic Arts hat gekonnt die technischen Fähigkeiten des Panasonic-Players ausgenützt und präsentiert den Erfolgstitel in einer neuen Grafikdimension der revolutionären 32-Bit-Technik. Gleich am Anfang werdet Ihr mit hervorragend aufbereiteten Live-Video-Clips aus vergangenen Fußballspielen in die richtige Kickerstimmung versetzt. Im wesentlichen werden alle Features (plus zahlreiche Erweiterungen) des 16-Bit-Originals angeboten. Zur Auswahl stehen die vier Standard-Spielmodis: Tournament-, Liga- und ein Championship-Modus. Dazu gesellen sich noch zahlreiche Statistik-, Taktik- und Strategieoptionen. Bis zu sechs Spieler gleichzeitig können bei einem Match mitwirken, vorausgesetzt, Ihr seid im Besitz dementsprechend vieler Joypads. Ganze 49 bekannte Nationalmannschaften warten nur darauf, von Euch auserkoren zu werden. Habt Ihr alle gewünschten Voreinstellungen hinter Euch gebracht, läuft das Team unter tobenden Zuschauerapplaus auf dem Platz. Doch bevor Ihr ans runde (Plastik-)Leder dürft, erscheint ein weiteres Menü, in dem viele Extra-Features – unter anderem eine Zeitlupen/Replay-Funktion, inklusive sieben verschiedenen Sichtpositionen, angeboten werden. So schön die diversen Kameraperspektiven auch für das Auge sein mögen, eignet sich nur die "Cable-Cam"-Ansicht zum ernsthaften Spielen. Bei den restlichen Perspektiven verliert Ihr schnell die Feldübersicht, was nicht gerade zur absoluten Kicker-Euphorie beiträgt. 3DO-Fifa Soccer schlägt soundtechnisch alles bisher Dagewesene in diesem Genre. Die Entwickler haben sich hierbei mächtig ins Zeug gelegt und scheuten nicht, in mühevoller Kleinarbeit alle grölenden Fans der WM'94-Mannschaften zu digitalisieren. Abhängig vom aktuellen Spielgeschehen, paßt sich die Stadionstimmung an das laufende Match an. Wer außerdem noch im Besitz eines Dolby-Surround-Decoders ist, denkt buchstäblich, mit dem Wohnzimmersessel direkt in einem



3DO-FIFA besticht durch zahlreiche 3D-Kameraperspektiven, von denen sich nur eine zum sinnvollen Spielen eignet



Die Zeitlupen-Option enthält zusätzliche Funktionen gegenüber den 16-Bit-Varianten

3DO - NEWS





Welches Bild ist nun echt oder Computergrafik? Auf den ersten Blick kaum zu erkennen, gelle.

ausverkauften Fußballstadion zu sitzen. *FIFA Soccer* für das 3DO ist derzeit die beste und realistischste Soccer-Simulation, welche auf dem Heimspielesektor erhältlich ist. Auch Ice-Hockey-Freunde dürfen sich bald auf eine 3DO-Umsetzung von *NHL-Hocky*, die voraussichtlich im 1. Quartal '95 für das 3DO erscheinen wird.

Rebel Assault

Es ist noch gar nicht so lange her, da hat das renommierte Softwarehaus "LucasArts" folgende harte Worte von sich gegeben: Von Lucas Arts werden keine Spiele für das 3DO-System erscheinen. Ein paar Monate später wanderte eine Pressemitteilung der gleichen Firma durch die elektronischen Datenhighways, daß in Kürze eine 3DO-Umsetzung von *Rebel Assault* erscheinen wird (Oh Wunder!), was letztendlich auch noch vor dem Weihnachtsfest geschehen ist. Alle Star-Wars-Fans, die keinen PC besitzen, dürfen sich auf eine gelungene Konvertierung freuen. Spielerisch bleibt alles wie gehabt: In über einem Dutzend Missionen schlüpft Ihr in die Rolle eines Rebellenpiloten, der in verschiedenen Einsätzen gegen imperiale Truppen fliegt. Das Spiel ist in verschiedene "Kapitel" unterteilt, die wiederum in kleinere Stufen eingeteilt sind. Die meisten Szenen halten sich dabei eng an das Filmvorbild und sind teilweise sogar mit Original-Ausschnitten aus den Kinofilmen unterlegt. Am Anfang müßt Ihr erstmal ein paar Trainingsstunden absolvieren – einen Gleiter durch einen Canyon steuern, Zieldrohnen zerschießen und Asteroiden ausweichen – bevor Ihr in den eigentlichen Kampf eingreift. Hier reicht das Spektrum der Einsätze vom Angriff auf einen Sternenzerstörer über die Attacke auf imperiale Walker auf dem Eisplaneten Hoth bis zum Todesstern-Flug in der berühmten Tunnelszene. *Rebel Assault* auf dem 3DO unterscheidet sich grafisch sowohl auch spielerisch kaum von der Originalversion. Alle Fans der Star-Wars-Trilogie dürfen blindlings zugreifen. Wer allerdings das PC-Spiel schon besitzt, kann sich sein Geld für eine andere Silberscheibe sparen.



Der Imperator gibt nicht auf! Alle SW-Fans werden bei der 3DO-Umsetzung garantiert auf ihre Kosten kommen





Jede Mission birgt zahlreiche Gefahren in sich. Natürlich fehlen hier auch nicht die Tie-Fighters.





Off World Interceptor

Das amerikanische Softwarehaus Crystal Dynamics hat sich durch qualitativ hochwertige Spiele bereits einen Namen im 3DO-Bereich geschaffen. Bei *Off World Interceptor* schlüpft Ihr in die Rolle eines intergalaktischen Kopfgeldjägers. Eure Mission besteht darin, das Universum nach organisierten Terroristengruppen abzusuchen, die versuchen, fremde Galaxien in ihre Gewalt zu bringen. Zu Beginn werden Euch fünf unterschiedliche Planetenoberflächen angeboten, die zahlreiche Gefahren in sich verbergen. Ihr klettert hinters Steuer eines futuristischen Monstertrucks, der mit allen erdenklichen High-Tech-Features ausgestattet ist. Das eigentliche Spielziel ist schnell und einfach erklärt: Eure Hauptaufgabe besteht darin, alle kriminellen Kontrahenten mit einem Laserstrahl oder anderen Waffenarten in tausend Einzelteile zu pulverisieren, um letztendlich als erster über die Ziellinie zu rauschen. Während der 3D-Verfolgungsjagden solltet



Im Story-Mode gibt's einen netten Digi-Film zu sehen



Off World Interceptor glänzt mit super-schneller Textures-Grafik

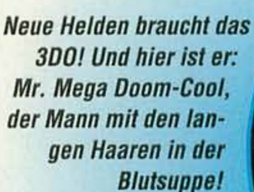


Ihr die wahllos verteilten Power-Ups aufsammeln, welche entweder Euren Kontostand aufbessern oder das angeschlagene Gefährt wieder auf Vordermann bringen. Jeder Planet verfügt über seine eigenen Verteidigungsbarrieren z.B. in Form von Geschütztürmen, die Euch unterwegs zusätzlich das intergalaktische Leben erschweren. Habt Ihr einen Kurs erfolgreich abgeschlossen, wird ein angemessener Betrag auf Euer Geldkonto gutgeschrieben. In einem speziellen Shop läßt sich der Monstertruck gehörig aufmotzen. Wer schon genügend Kohle auf der hohen Kante hat, darf sich sogar ein besseres Vehikel kaufen. Das hört sich zwar alles ganz gut an, doch unterm Strich bleibt ein grafisch aufwendiges 3D-Action-Rennspiel übrig, das durch seinen chaotischen Spielablauf keine Langzeitmotivations-Garantie zu bieten hat. Einzig der Zweispieler-Splitscren-Modus bringt etwas Abwechslung in das festgefahrene Spielgeschehen.

Virtuoso

Wolltet Ihr schon immer mal in die Fußstapfen eines coolen Rockstars treten? Dann seid Ihr bei dem ersten 3DO-Spiel von Elite genau an der richtigen Adresse. *Virtuoso* basiert auf einer Virtual-Reality-Story, die Euch in eine abgefahrene Cyberwelt mit mordlustigen Kampfmaschinen versetzt. Als Darstellungsform wählten die Elite-Entwickler ein *Doom*-ähnliches 3D-Textures-System, das Euch durch drei mysteriöse "Virtuoso"-Landschaften führt. Bewaffnet mit zwei abgesägten Schrotflinten, kämpft Ihr Euch in bester Rambo-Manier den Weg zum Ausgang frei. Euer Held hat drei verschiedene Missionen zu bestehen. Um zum nächsten Level zu gelangen, müßt Ihr einen Schlüssel finden, damit sich das Tor zur nächsten Welt öffnet. Unterwegs findet Ihr weitere Gegenstände, wie z.B.: Radarmelder oder Übersichtskarten, die Euch im Kampf gegen die zahlreichen Monsterarmeen den richtigen Durchblick verschaffen. In den Cyberspace-Labyrinthen erwarten Euch spinnenartige Krabbeltiere, riesige Metalo-Wepsen und weil es zur jetzigen Jahreszeit paßt, begegnet Ihr noch virtuellen Schneemännern (Gröl!), die aus allen





Neue Helden braucht das 3DO! Und hier ist er: Mr. Mega Doom-Cool, der Mann mit den langen Haaren in der Blutsuppe!





Kanonenrohren auf Euch ballern. In späteren Levels wird die Feuerkraft Eures Möchtegernhelden mit zusätzlichen Laserknarren und Lenkraketen merkbar verstärkt. Des weiteren solltet Ihr die Lebensenergieanzeige im Auge behalten, ansonsten löst sich Euer "langhaariger Bombenleger" nach kurzer Zeit in seine molekularen Einzelteile auf. Die Steuerung der Spielfigur erweist sich alles andere als einfach. Neben den Standardrichtungen sind noch die beiden L/R-Tasten (für einen Schritt nach links oder rechts) belegt. Mit dem C-Knopf dreht sich die Spielfigur um 180 Grad auf der Stelle. Hört sich zunächst mal gar nicht so kompliziert an, doch in der Praxis erweist sich diese Innovation schnell als unbrauchbar. Da der Hauptakteur ja bekanntlich ein Rockstar ist, war es naheliegend, daß alle Musikkompositionen in diesem Bereich angesiedelt sind. Allerdings erreichen die Stücke melodisch nicht annähernd die Band-Qualität vom 3DO-Hammer *Road Rash*. Letztendlich bleibt ein 3D-Actionballerspiel übrig, das weder in optischer Hinsicht, geschweige denn im spielerischen Bereich jemanden überzeugen kann.

Die Beat'em-Up-Sequenz ist eine der schwächsten Einlagen bei Demolition Man



Demolition Man

Tja, das mit den Filmumsetzungen ist es schon immer eine heikle Sache gewesen. Selbst die technisch herausragenden Fähigkeiten des 3DO sind kein Garant für ein gutes Spiel, als jüngstes Beispiel möchte ich hierfür das verkorkste *Jurrasic Park Interactiv* nennen. Virgin startet einen weiteren Versuch in dieser Richtung, mit dem erfolgreichen Sf-Action-Knüller *Demolition Man*, der in der Hauptrolle den muskelbepackten Rambo-Veteran Sylvester Stallone zu bieten hat. Daß die Entwickler minutenlange Ausschnitte aus dem Film eingebaut haben, war als selbstverständlich anzusehen. Doch dem nicht genug, es wurden bei damaligen Dreharbeiten weitere Szenen verfilmt, eigens für das Spiel *Demolition Man*. Mit einer aufwendigen Grafiktechnik haben die Entwickler Filmauschnitte und Computergrafik ineinander verschmolzen, was auf dem Bildschirm letztendlich einen hervorragenden Eindruck hinterläßt. Nun seid Ihr an der Reihe und schlüpft in die Hauptrolle von Stallone. Das eigentliche Spiel setzt sich aus vier verschiedenen Genre-Bereichen zusammen. Die meiste Zeit ballert Ihr jedoch mit einem kleinen Fadenkreuz auf böse Ganoven, die sich hinter Holzkisten, Sandsäcken, Fässern oder sonstigen Aufbauten verstecken. Im späteren Spielverlauf müßt Ihr in bester Beat'em-Up-Manier (Stallone vs. Snipes) das Gesicht Eures Kontrahenten malträtieren. Doch wer jetzt auf eine *Street Fighter*-ähnliche Prügeleinlage hofft, wird schnell enttäuscht werden: Ein mageres Schlagrepertoire ohne großartige Specialmoves und leihenhaft animierte Spieler-Sprites lassen schnell die Knüppelstimmung im tiefsten Keller versinken. Danach geht's spielerisch wieder aufwärts in Form einer 3D-Sequenz im Doom'schen-Grafikstil. Ihr lauft mit angesetzter Magnum-Knarre durch verwinkelte Labyrinthe und schießt in bester Wildwestmanier die bösen Buben über den Haufen. Natürlich reicht diese Einlage qualitativ nicht an den indizierten ID-Klassiker heran, doch eine nette Zugabe ist es allemal. Zu guter Letzt liefert Ihr Euch noch ein rasantes Autorennen, das ebenfalls aus einer eindrucksvollen 3D-Perspektive präsentiert wird. Fazit: *Demolition Man* auf dem 3DO hat mich angenehm überrascht und beweist damit, daß es doch möglich ist, aus einer Filmvorlage ein anständiges Spiel auf die Beine zu stellen.



Na, da soll mal einer sagen wir bieten nichts für die Mädels! Unten seht ihr eine der zahlreichen Shooting-Einlagen





Diesmal präsentieren wir Euch die spektakulärsten Death-Moves der Samurai und ein Androiden-Volleyball

Samurai Shodown 2

Eine der wesentlichen Neuerungen des 202 MBit starken Slice'em Ups (wird in Deutschland aufgrund des horrenden Modulpreises von knapp 500 Mark wahrscheinlich nur auf CD vertrieben: schade) war die Powerleiste am unteren Bildschirmrand. Wenn Ihr genug Treffer eingesteckt habt, können Eure Fighter unter lautstarkem Gebrüll die abenteuerlichsten Super-Special-Moves aus dem Säckel kramen. Die Wirkung auf den Lebensbalken des Gegners ist (vor allem beim Computergegnern) dabei gar nicht mal so verheerend, viel schlimmer ist: Die Waffe Eures Kontrahenten zerbricht in tausend Stücke, und Ihr könnt ihn ca. 15 Sekunden lang klingentechnisch beharken, bis der Schiri ein Ersatzgerät ins Schlachtfeld wirft.

▲ *Wow! Gegen Charlottes Super-Stern ist fast kein Kraut gewachsen (Halbkreis von rechts nach links, dann rechts und B)*



◄ *Mr. Baumstamm Wan-Fu entlockt seinem Holz dynami(ti)sche Sprengkräfte (rechts, Halbkreis von links nach rechts und B)*



Jubeis Donnersäule (Halbkreis von rechts nach links, dann rechts und C)



Der deutsche Recke Sieger schießt hoch und stürzt als Komet auf den Widersacher (Halbkreis von rechts nach links, rechts und C+D)





◄ *Das Urwaldmädel Cham-Cham verwandelt sich in eine reißende Bestie (rechts, Halbkreis von links nach rechts und A)*



▲ *Nicotine erhält Hilfe von einem Flammenmonster (rechts, Halbkreis von links nach rechts und D)*

◄ *Naturschützerin Nakororu ruft Geisteradler zur Unterstützung (rechts, Halbkreis von links nach rechts und A)*



◄ *Kabuki-Krieger Kyoshiro dreht sich lebender Super-Kreisel in Euch hinein (rechts, Halbkreis von links nach rechts und C)*



◀ Black Ninja Hanzo weiß mit Flammen gut umzugehen (Halbkreis von rechts nach links, rechts und D)

Die Endgegnerin hetzt einen Höllenhund auf Euch (nobody knows how she does it ...)



◀ Genjuro schnappt sich den Gegner und schlitzt ihn auf (Halbkreis von rechts nach links, rechts und A)





Haoh-Maru hat ▶ wohl ein kleines Nitroglycerin-Fach in sein Schwert eingebaut (Halbkreis von rechts nach links, rechts und A)

Powerspikes 2

Nun bringt Taito mit dieser von Videosystems programmierten Volleyballsimulation doch noch ihr erstes Neo-Geo-Produkt hervor. Die Japaner wußten jedoch wohl, warum sie solange gewartet haben, denn Powerspikes 2 ist spielspaßtechnisch alles andere als gehaltvoll. Nachdem Ihr Euch für die Männer-, Frauen- oder Roboterliga entschieden habt, seht Ihr das Ganze in einer 'spektakulären' (haha) Seitenansicht. Wäre ja alles nicht so schlimm, aber Eure fünf Pixel großen Spieler machen in entscheidenden Situationen oft eigenständig das Falsche, und die Schmetterbälle des Computers sind ohne vorherige Ankündigung kaum zu retournieren oder zu blocken. Special-Moves beim Aufschlag gibt's zwar auch, die könnt Ihr aber getrost vergessen. Dieses Spiel muß man keinesfalls haben, allerhöchstens als Volleyballfanatiker.



Ihr startet meist im letzten ▲ Satz schon mit Rückstand

▲ Futuristisch sieht das Stadion ja aus ...

Markige Worte in den Teams, aber nichts dahinter ▶

Titel:	Powerspikes 2
Genre:	Volleyball
Speicher:	150 MBit
Hersteller:	Taito
Preis:	ca. 399 Mark
Spielspaß:	48 %



Gigantischer Wettbewerb mit irren Preisen !!!

SPITZEN TESTS:



11/94

fun vision 12/94 „Street Racer ... hat sich einen Ehrenplatz in der Spielesammlung verdient."

SUPER PRO 12/94 91%



„Street Racer gehört zu den besten Modulen des Jahres. ... die Programmierer haben es geschafft, Mario-Kart auch ohne DSP-Chip in allen Belangen zu übertreffen."
VIDEO GAMES 12/94, 89%

11/94

WAHNSINNS PREISE:

Eine Weltreise für 2 Personen und 2 Wochen incl. Hotel und Vollpension.

Eine Australienreise für 2 Personen und 2 Wochen mit Besuch des Formel 1 Rennens in Adelaide, incl. Hotel und Vollpension.

3 x eine Woche Portugal für 2 Personen mit Besuch des Formel 1 Rennens in Estoril, incl. Flug, Hotel und Vollpension.

4 x ein Besuch für je 2 Personen bei der Computer und Videogames-Fernsehsendung Games World in Köln incl. Bahnkarte.

4 x ein Besuch für je 2 Personen bei der Computer und Videogames-Fernsehsendung X-Base in München incl. Bahnkarte.

10 x zwei Karten für das Formel 1 Rennen im Juli '95 am Hockenheimring.

50 x ein Super Vierspieler-Adapter von LMP

10 x ein Jahresabo der Zeitschriften Video Games oder Mega Fun.



Und so geht's: 16 Street Racer Spieler werden ausgelost und im Frühjahr '95 nach Frankfurt eingeladen, um an der deutschen Street Racer - Meisterschaft teilzunehmen. Die drei Besten gewinnen jeweils eine der drei Top-Reisen (siehe links).

Zwei Portugal-Reisen und alle anderen Preise kann jeder Racing-Fan gewinnen, der den ausgefüllten Gewinncoupon einsendet. Einfach ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, ausreichend frankieren und ab die Post an:

LAGUNA Video Games, Stichwort: Street Racer,
Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.
Einsendeschluß ist der 31. März 1995.

Mitarbeiter von Laguna Video Games und Ubi Soft dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

MAIL O MANIA

Nachdem ich gleich packenweise unveröffentlichte Leserpost zum Thema "Indizierungen" und "Mortal Kombat 2" beiseite räumen mußte (aus der Diskussion hätte man locker ein interessantes Sonderheft machen können), andererseits aber auch genügend Leser den Hals randvoll von der Indizierungs-Sch... haben, sei mir nur noch ein klitzekleiner abschließender Nachschlag gestattet: In einem (enttäuschend schwachen) Computer- bzw. Videospiel-Beitrag des Nachrichtenmagazins "DER SPIEGEL" unter dem Titel "Krieg macht soviel Spaß" bemerkte Sega-Oberboß Hayao Nakayama in einem Interview, in dem es allerdings hauptsächlich um neue Sega-Spielautomatenzentren ging: "Meine Berater haben mich schon gewarnt, daß in Deutschland das Thema Gewalt in den Videospielen umstritten ist. (...) In Ihrem Land sind die Leute einfach zu sensibel. Hier in Japan haben wir ein Sprichwort: Wer sich mit heißem Wasser einmal die Zunge verbrennt, ist beim Trinken immer zu vorsichtig." Auf die Frage, wann denn der erste Sega-Vergnügungspark nach Deutschland käme, bedauerte Nakayama: "Das ist der schwierigste Markt. Die Kinder in Deutschland tun mir leid, die sind wirklich benachteiligt. (...) Sie haben keine Möglichkeit, die High Tech-Games zu spielen, die verpassen einfach den Anschluß. Die deutschen Eltern halten nicht viel davon, daß ihre Kinder spielen, die sehen ihren Nachwuchs lieber beim Lernen. Unsere neuen Produkte wie Pico (Anm. d. Red.: Kleincomputer für Kinder im Vorschulalter) sind interaktive Lernspielzeuge. Eltern in ihrem Land verstehen Unterhaltung nicht, das sieht man schon an den Gesetzen: Die Deutschen besteuern ja unsere Spiele. In den USA und in Japan können die Kinder schon in virtuellen Realitäten spielen. Unseren ersten High-Tech-Park werden wir im Frühjahr 1996 in London errichten."



Massenhaft Meinungen gab's diesen Monat zum Thema "Layoutänderung". Wie so oft kloppt sich die Partei, die alles beim alten gelassen hätte, mit der Partei, die das neue Outfit jenseitsgeil findet. Fast wie in der Politik ...

Layout

Als ich mir die neue VIDEO GAMES am Kiosk holte und in den Testteil blickte, hab' ich gesagt "Oh Gott, was haben die nur aus der VIDEO GAMES gemacht! Ich gebe doch nicht 5,80 Mark dafür aus, mir acht Typen anzugucken, die dumme Fratzen machen! Das kann ich auch selber!

Jamal Nichols, Mainz-Gonsenheim

Zuerst einmal möchte ich Euch gratulieren zu Eurem neuen "serösen" Outfit. Ist akzeptabel ...

Filip Kopic, Kattenvenne

Einst gab es eine zufriedene und glückliche Welt, in der Frieden herrschte, wo man Ordnung und Übersicht noch kannte und wo Ideenreichtum an der Tagesordnung stand. In dieser Welt hatten es sich kleine hübsche Comicfratzen zur Aufgabe gemacht, die ganze Welt der Videospiele zu erkunden und ihre Ergebnisse der Außenwelt durch ein interessantes und informatives Infoblatt mitzuteilen. Mit der Zeit gewannen die Fratzen an Erfahrung, und so wurde aus dem Infoblatt ein erwachsenes und anspruchsvolles Videospielmagazin. Doch dann kam der Tag, an dem sich diese verheißungsvolle Welt für immer ändern sollte: Die hübschen Fratzen waren zu ungeheuerlichen, grinsenden zungenrausstreckenden und vor allem häßlichen Visagen mutiert. Das Lebenswerk der kleinen hübschen Fratzen war auf ewig zerstört ...

Jan Wagemann, Goslar

Sorry, ...schnief..., Ich muß hier erstmal 'ne Pause einlegen und, ... tropf ..., ergriffen und voller Trauer mein Taschentuch vollrotzen, bevor ich auch nur ein Wort weiterschreiben kann ...

... jetzt noch was zu Eurem neuen Layout: Die VIDEO GAMES ist noch übersichtlicher, noch bunter geworden. Ein besonders Lob geht an Eure Gesichter! Ich hab' mich über Tets Simley fast totgelacht (hat er sich die Zähne geputzt oder wieso strahlen die so aus dem Papier?). Und Roberts 3. Bildchen bringt auch total gut rüber, was er sagen will ...

Boris Krebs, Mülheim/Ruhr

Tet hat sich nicht etwa die Zähne geputzt, sondern einen angemalten Karton vor dieselben geklemmt ...

Seid Ihr jetzt total übergeschnappt, fehlt Euch was? Ich dachte ich spinne, als ich die 12/94 aufschlug. Die totale Änderung des Designs! Ich habe mich bisher total cool in der VG orientieren können und jetzt, was ist los? Die Karikaturen waren besser!

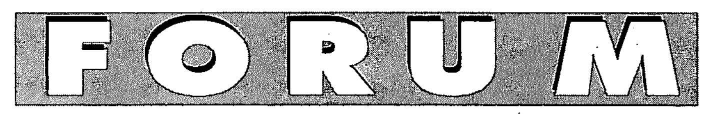
Alexander Horn, Melle

Wow, die neue Video Games ist einfach goil, ich sag' nur hyper, hyper! Weiter so, VG-Gang!

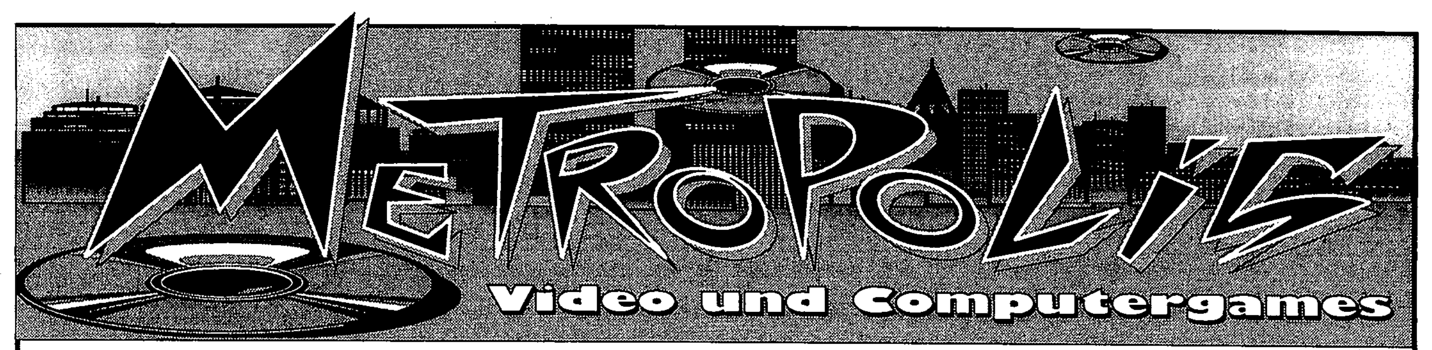
Niels Batke, Oberteuringen

Hey, Ihr Irren! Da hat sich die geneigte Leserschaft nach kräftigen Protesten an Euer "neues" Outfit gewöhnt, da bringt Ihr schon wieder ein neues! Könnt Ihr Euch mal entscheiden? Überhaupt, wieso bezeichnet Ihr das "neue" als übersichtlicher? Ich habe mich nach Mail-o-Mania totgesucht, bis ich den mickrigen Fritzel an der Seite entdeckte!

Stefan Sperling, Berlin



Wir wollten im Januar von Euch wissen, ob jemand zum Spielen von Videospielkonsolen auf Computer umsteigen würde, wenn er das Geld hätte. Die Resonanz war jedoch im Vergleich zu anderen Themen geradezu nicht vorhanden. Anscheinend gibt es niemanden unter unseren Lesern, den Computer interessieren oder der dazu auch nur ein Wort zu sagen hätte! Nein? Hähä, damit hätten wir die Wette gewonnen, daß der Videospielmarkt niemals sterben wird und nicht alle früher oder später zu den Computerspielen abwandern! Da wir aber schrecklich neugierig sind, verlängern wir das Thema nochmal um einen Monat: **Stirbt der Videospielmarkt irgendwann, weil früher oder später alle zu Computerspielen überwechseln?**



Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM – GEBRAUCHT

Titel	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	95,00	149,90
ALIEN III	35,00	64,90
ASTERIX	35,00	64,90
BOMBERMAN II	45,00	74,90
BEST OF THE BEST	35,00	64,90
CHESSMASTER	15,00	34,90
STAR WARS II	45,00	74,90
FIFA SOCCER	45,00	74,90
JOE & MAC II	35,00	64,90
KNIGHTS OF R. TABLE	45,00	74,90
LAWNMOWER MAN	35,00	64,90
LUFIA	35,00	64,90
MARKO MAGIC FOOTBALL	45,00	74,90
MECHWARRIOR (Dt.)	35,00	64,90
MIGHT & MAGIC II	45,00	74,90
NBA JAM	53,00	84,90
PAC ATTACK	45,00	74,90
PALADINS QUEST	45,00	74,90
PINK PANTHER	25,00	54,90
JAPAN SPIELE	10,00	29,90
ROCK'N ROLL RACING	45,00	74,90
SKY BLAZER	35,00	64,90
SPECTRE	35,00	64,90
STREET FIGHTER TURBO	45,00	74,90
STUNT RACE FX	45,00	74,90
TETRIS II	53,00	84,90
TOP GEAR II	35,00	64,90
ULTIMATE FIGHTER	53,00	84,90
VIRTUAL SOCCER	45,00	74,90
WIZARDRY V	53,00	84,90
WORLD CUP 94	45,00	74,90
YOUNG MERLIN	35,00	64,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE – GEBRAUCHT

Titel	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	95,00	149,90
MEGA DRIVE I+PAD	75,00	134,90
ART OF FIGHTING	48,00	79,90
BUBBA N STIX	40,00	69,90
COLUMNS III	48,00	79,90
COSMIC SPACEHEAD	30,00	59,90
DEMOLITION MAN	40,00	69,90
DR. ROBOTNIKS	40,00	69,90
DUNE II	48,00	79,90
F117 NIGHT STORM	40,00	69,90
FATAL FURY II	48,00	69,90
GUNSTAR HEROES	30,00	59,90
LANDSTALKER	40,00	69,90
MICRO MACHINES	40,00	69,90
MIGHT & MAGIC	40,00	69,90
NHL 94	40,00	69,90
PGA EURO GOLF	48,00	79,90
PIRATES GOLD	40,00	69,90
RBI BASEBALL 94	48,00	79,90
SHADOWRUN	48,00	79,90
SHINING FORCE	40,00	69,90
SONIC III	48,00	79,90
SUB TERRANIA	40,00	69,90
SYLVESTER & TWEETY	48,00	79,90
SOCKET	40,00	69,90
STAR CONTROL	20,00	49,90
STREETS OF RAGE III	48,00	79,90
TURTLES TOURNAMENT	40,00	69,90
VIRTUA RACING	60,00	99,90
VIRTUA PINBALL	40,00	69,90
ETERNAL CHAMPIONS	40,00	69,90
WINTER OLYMPICS	40,00	69,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

SEGA MEGA CD – GEBRAUCHT

Titel	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD II (DT.)	215,-	329,90
BATMAN RETURNS	30,00	59,90
DOUBLE SWITCH	30,00	59,90
ECCO THE DOLPHIN	20,00	49,90
FIFA INT. SOCCER	30,00	59,90
JURASSIC PARK	40,00	69,90
LUNAR THE SILVERSTAR	48,00	74,90
MICROCOSM	40,00	69,90
NHL 94	40,00	69,90
NIGHT TRAP	48,00	74,90
SENSIBLE SOCCER	48,00	74,90
SONIC THE HEDGEHOG	20,00	49,90
SOUL STAR	48,00	74,90
THUNDERHAWK	40,00	69,90
VAY	40,00	69,90
WWF	40,00	49,90
BATTLECORPS	48,00	74,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

Panasonic 3DO – GEBRAUCHT

Titel	ANKAUF	VERKAUF
3 DO PAL / RGB	525,-	799,-
BATTLECHESS	30,00	59,90
DR. HAUZER	30,00	59,90
DRAGONS LAIR	40,00	69,90
ESC. M. MANSION	40,00	69,90
FIFA SOCCER	50,00	79,90
JURASSIC PARK	20,00	49,90
MEGARACE	50,00	79,90
OCEANS BELOW	40,00	69,90
PGA GOLF	50,00	79,90
ROAD RASH	30,00	59,90
STAR TREK	50,00	79,90
THE HORDE	40,00	69,90
TOTAL ECLIPSE	20,00	49,90
TWISTED	20,00	49,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	20,00	49,90
WING COMMANDER	30,00	59,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

NEO•GEO – GEBRAUCHT

Titel	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO (RGB/PAL/JAP)	300,-	399,90
B:BALL STAR 2	130,-	189,90
AGGR. OF DARK COMBAT	165,-	239,90
SIDEKICKS II	130,-	189,90
WORLD HEROES JET	165,-	239,90
WIND JAMMERS	165,-	239,90

ANKAUF NUR NACH TEL. ABSPRACHE
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

GAME BOY / GAME GEAR AUF LAGER

NEO•GEO CD

ATARI JAGUAR

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM – NEU

Titel	VERKAUF
LEMMINGS II	119,90
EARTHWORM JIM (dt.)	129,90
DONKEY KONG	139,90
TOP GEAR 3000	129,90
PAC IN TIME	139,90
RISE OF THE ROBOTS	139,90
DR. FRANKEN (letzte exemplare)	44,90
WWF RAW	139,90
RETURN OF TH JEDI	129,90
NHL 95	129,90
HUMANS (SONDERANGEBOT)	99,90
SAMURAI SHOWDOWN (dt.)	139,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE + MEGA 32 X – NEU

Titel	VERKAUF
WWF RAW	119,90
ECCO II	119,90
DYNAMITE HEADDY	129,90
EARTHWORM JIM	129,90
SHINING FORCE II	129,90
MEGA TURRICAN (dt.)	..99,90
FIFA SOCCER II	109,90
SYNDICATE	119,90
MEGA BOMBERMAN	119,90
MEGA 32 X AUFSATZ (dt.)	399,90
32 X VIRTUA RACING	149,90
32 X STAR WARS	149,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

Panasonic 3DO – NEU

Titel	VERKAUF
TWISTED	129,90
MAD DOG II	129,90
MEGA RACE	119,90
SPACE SHUTTLE	119,90
SAMURAI SHOWDOWN	129,90
PGA GOLF	119,90
FIFA SOCCER	109,90
ROAD RASH	129,90
STAR CONTROL II	129,90
JAMMIT	129,90
REBEL ASSAULT	129,90
3DO PAL (MIT EINEM SPIEL)	999,00

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

PHILIPS CD-I – NEU

Titel	VERKAUF
CDI-550 MIT IMPEG & 7TH GUEST	999,90
CDI-450 OHNE IMPEG & SPIEL	699,90
STAR TRECK VI	39,90
DER PRINZ AUS ZAMUNDA	39,90
WAYNES WORLD	39,90
BLACK RAIN	39,90
MR. BEAN	39,90
TINA TURNER KONZERT	39,90
DIMO'S QUEST	69,90
HOTEL MARIO	89,90
STEEL MACHINE	69,90
STRIKER PRO (2SPIELER)	69,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

Wir kaufen Ihre Spiele an !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel.Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto.Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Bestellungen :

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 24 Std per Post-NN.

Versandkosten :

Porto (Inland) : 6,- DM + 6,- DM Nachnahme (Post)
Porto (Ausland) : 15,- DM nur gegen VORKASSE
Sondereilzustellung (Inland) : per Nachnahme 18,50 DM
Bestellungen über 250,- DM Porto frei
Bestellungen über 300,- DM Porto & Nachnahme frei

Komplette Preisliste gegen 2,- DM in Briefmarken anfordern.

Öffnungszeiten :

Mo.- Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr — Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr
la. Do. 10.00 bis 20.00 Uhr — la. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr

HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT

Ständig alle NEUHEITEN (auch IMPORTE) auf Lager

SONY PLAYSTATION
JETZT ERHÄLTLICH

ANKAUF HINWEISE FÜR SPIELE
GB: Ohne Anleitung & Verpackung. 5,-DM.
S NES: Bei U.S. Spiele werden je nach Titel 10,- DM weniger bezahlt. Spiele ohne Verpackung werden nur nach Tel. Absprache angekauft.



- SPIELE GEBRAUCHT ANKAUF
- DIE NEUSTEN SPIELE STÄNDIG AUF LAGER
- LAUFWERKE
- SOUNDCARDS

ALLE PRODUKTE AUF LAGER

Versand + Laden
Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück
Tel.: 0541/66016
0541/66017
Fax: 0541/66015

METROPOLIS Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH
NATRUPERSTR. 20 49076 OSNABRÜCK
TEL.: 0541-66016/17 FAX.: 0541-66015

BESTELLFORMULAR

NAME
STRASSE
PLZ
ORT
TEL

Kunden Nr. ☐☐ ☐☐☐
Nachnahme ☐
Bar ☐
Euroscheck ☐
Karte Nr. ☐☐☐☐☐☐
gültig bis ☐☐☐☐☐☐
Vorbestellung ☐ Bestellung ☐
DT. ☐ U.S. ☐ U.K.(PAL) ☐

BEI NICHT VOLLJÄHRIGEN, BITTEN WIR UM DIE UNTERSCHRIFT EINES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN.

UNTERSCHRIFT

Bitte Hier entlang Ausschneiden

Spiel Titel	Syst.	Preis DM
Porto 6,- DM		DM
Nachnahme 6,- DM		DM
Gesamt Betrag		DM

Ab 250,- DM Porto frei Ab 300,- DM Porto & NN frei

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie



Aha, da ist der eindeutige Beweis: Mail-o-Mania wird gelesen! Schon mal ins Inhaltsverzeichnis geguckt, unter "Leserpost", falls Dir der "mickrige Fitzel" am Seitenrand nicht reicht? Wetten, daß Du spätestens zwei weiteren Ausgaben genau weißt, wo die Leserbriefe stehen? Die Trennung zwischen fettgedruckter Lesermeinung und normalgedruckter Redaktionsantwort haben wir übrigens durch Kursivschrift/Normalschrift ersetzt, weil eine überwiegend fettgedruckte Seite ziemlich übel ausah ...

Als ich mir die Ausgabe 12/94 gekauft habe, fiel mir gleich das neue Outfit auf. Als erstes dachte ich: Was ist denn das für eine blöde Idee! Wie kann man eine Zeitschrift, die so perfekt ist, noch perfektionieren? Als ich zu Hause dann die Video Games durchlas, bemerkte ich erst, was für eine großartige Idee das war. Dadurch wurde das Heft um ein vielfaches verbessert!

Sandro Calazzo, Kühnsdorf

Euer Heft war ja bis einschließlich Ausgabe 11/94 super. Doch die neuen Änderungen sind einfach schrecklich! Nun gut, die Veränderungen im Testteil könnte man ja noch hinnehmen, aber die Charts sind einfach nur Müll! Wer, außer ein paar Leser, will wissen, was jetzt nun die Tester für Musik hören oder welchen Film sie gut finden? Oder wen interessieren die Kino- und Musikcharts? Auch das "Neue aus der Redaktion" zwischen den Tests könnt Ihr Euch sparen! Ihr seid doch eine Videospielzeitschrift und keine Unterhaltungszeitschrift! Außerdem waren die Karikaturen viel besser als die Fotos! Ach so, die Vorschau war nur wegen dem Impressum so klein, oder bleibt sie so?

Sascha Allroggen, Paderborn

Äh, Verzeihung, aber Deiner Logik kann ich nicht ganz folgen. Warum sind die Charts denn plötzlich Müll? Weil wir auf exakt demselben Platz wie vorher statt nur einer Wertungs-Hitliste nicht nur drei Videospiel-, sondern noch drei zusätzliche Hitparaden abdrucken? Sechs ist weniger als eins? Und wie uns die Idee mit den blöden Sprüchen zwischen Halbseitern kam? Nun, wir hätten auch einen ganz simplen, seriösen, strengen, todlangweiligen Trennstrich ziehen können. Stattdessen machten wir aus dem Trennstrich ein wenig Blödelei zwischen den Zeilen. Wie bitte, ein Videospielmagazin ist keine Unterhaltungszeitschrift? Ja was denn sonst? Wissenschaft? Politik? Blutiger Ernst? Ist diese Einstellung nicht ein wenig spießig? Eins können wir hundertprozentig festhalten: Video Games wird stets und immer ein reinrassiges Videospielmagazin bleiben. Wir denken nicht im Traum daran, von dem Fachmagazin-Konzept abzurücken und eine "Bunte" oder "Bild" zu werden. Aber Spaß sollte das Lesen schon machen und unterhalten auch! Mit der Vorschau hat es folgendes auf sich: Eine ganze Seite Vorschau zu machen, ist nicht mehr sinnvoll. Denn mittlerweile gibt's 'ne Menge Konkurrenz. Würden wir jeden Monat vorab unsere Highlights verraten, würde sich die liebe Konkurrenz acht Beine ausreißen, um uns zuvorzukommen. Da drucken wir lieber einen Test mehr. Oder 'n halbe Seite Leserbriefe. Alles klar?

Um ein bißchen zu schleimen: Ich find's toll, daß Ihr wieder die Charts eingeführt habt...

Alexander Pfahl, Berlin

Juhu, neues Layout, Scheiße war's, knapp am guten Geschmack vorbei! Das war mein erster Ausdruck von Ausgabe 12/94. Viel zuviel Werbung! Dumme Gestaltung der Tips & Tricks-Seiten! Wo zum Teufel sind die japanischen Bilder von Animes und Mangas? Führt die bitte wieder ein! Allerdings solltet Ihr dazuschreiben, aus welchem Streifen das Bild stammt. Wie

wäre es, wenn Ihr eine Rubrik mit japanischen Filmen und anderer Freakware einrichten würdet? Oder Ihr mixt die Sachen in die Nippon-Corner. Erste Ansätze gab es ja in der 10/93.

Noname Neumüller, Graben-Neudorf

Ach so, wir sollen um Gottes willen bloß keine anderen Themen als reinrassige Videospielbeträge in unser Heft aufnehmen, aber Mangas oder Animes dürfen es schon sein? Japanische Comicindustrie ja, aber um Gottes willen keine deutschen oder französischen Comics und Filme? Die japanischen Exoten gibt's doch nur bei spezialisierten Fachhändlern zu kaufen und die Filme kann bei weitem nicht jeder abspielen bzw. verstehen? Das soll ein populäres und wichtiges Thema für VG sein? Ok, ich geb's zu, das ist ganz schön ironisch von mir. Aber es würde mich doch stark interessieren, wie sehr Euch japanische Comics und Mangas tatsächlich interessieren (beachtet bitte unsere Umfrage in der Heftmitte!) Sollten wir tatsächlich so eine Ecke einrichten, in Zukunft? Was übrigens die Manga-Bilder im Tips-Teil angeht, sind sie keineswegs ausgestorben ...

Erstmal herzlichen Glückwunsch zu Eurem neuen, wie ich meine, nüchterneren, aber wesentlich übersichtlicheren Layout. Da habt Ihr gerade noch einmal die Kurve gekratzt und die Entwicklung, die sich in den letzten Monaten anbahnte (hin zum zuckersüßen Kindermagazin) gestoppt... **Nicolas von Sobbe, Hanau**

Zuerst muß ich mal sagen, daß das neue Layout tierisch gut ist! Macht nur weiter so!

Thorsten Albert, Fulda

Euer neuer Look ist wirklich übersichtlicher (wenn sich das bei Euch überhaupt noch steigern läßt). Was Ihr allerdings gegen die Karikaturen hattet, ist mir schleierhaft. Die MBit-Anmerkung im Wertungskasten ist ok, mir persönlich jedoch egal. Besser fände ich, die Altersfreigabe in den Kasten aufzunehmen.

Patrik Sünwoldt, Jesenwang

Ich wollte Euch zum neuen Layout etwas sagen: Ich finde es viel besser als alle älteren, die Ihr jemals hattet! Ein Lob an die Video Games!

Sebastian Frie, Emsdetten

Erstmal möchte ich Euch beglückwünschen zu Eurem neuen Outfit (Applaus, Applaus). Das hat Euch in meinen Charts wieder auf Platz 1 katapultiert, wenn auch noch ein paar Fehler vorhanden sind. Zuerst habt Ihr Euch ja gesträubt gegen die MBit-Meldung, aber die Leser wollten wohl ein volles Programm! An den Tips könnten Ihr noch ein bißchen feilen (manchmal unübersichtlich) und die Vorschau zm neuen Heft könnte etwas ausführlicher sein. Auf jeden Fall fand ich die letzte Ausgabe die beste (schööön viele Tests), hoffentlich nicht nur, weil Weihnachten vor der Tür steht! Also weiter so, ich wette, Eure Auflage wird sich um 10-20% steigern!

Georgios Spanopoulos, Einbeck

Das wollen wir doch schwer hoffen, daß die Auflage steigt. (gier!). Zum Thema "viele Tests": Es hängt tatsächlich von der Weihnachtszeit ab, wie viele Spiele wir im Heft haben, weil fast die gesamte Spiele-Industrie neue Titel auf Weihnachten hinplant. Das Jahr über passiert viel viel weniger und vor allem nach Weihnachten geht's steil bergab mit der Zahl neuer Spiele.



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München

RAT & TAT

Ein ganz Schlauer

Ich besitze ein Mega Drive und 'ne Menge alter Master-System-Spiele. Als ich letztens in einer älteren VG herumblätterte, fand ich in Rat und Tat einen Mega-Drive-Umbau (auf 50/60 Hz) und da dachte ich mir: "mach's mal". Doch jetzt kommt das Problem: Dort war von einer "günstigen Gelegenheit, den Modulschacht zu erweitern" die Rede. Ich also, klug, wie ich eben nun mal bin, zählte eins und eins (= 3) zusammen und erweiterte den Schacht. Ich habe nämlich irgendwo (vor längerer Zeit) gelesen, daß das Mega Drive ein komplettes Master System enthält und daß man, wenn man den Modulschacht erweitert, auch Master-System-Spiele auf dem Mega Drive spielen kann. Tja, nun habe ich den Salat; nämlich einen rechteckigen Modulschacht, in dem Master-System-Module Platz finden, der jedoch nicht mehr so recht gegen Staub schützt. Das mit dem Spielen ist auch noch ein Problem. Drum die Frage: Kann man (und wenn ja, wie?) Master-System-Spiele ohne Adapter auf dem Mega Drive spielen? Meine Voraussetzungen: erweiterter Schacht, große Bastellust, deutsche Konsole

Alexander Horn, Melle

Autsch! Es stimmt wohl, daß im Mega Drive ein Master System drin ist (der Hauptprozessor Z80 aus dem Master System kontrolliert im Mega Drive Sound und Joyports), aber ganz so einfach ist das trotzdem nicht. Die Daten aus den Master-System-Modulen müssen daher auf jeden Fall konvertiert und umgeleitet werden, um vom Mega Drive verstanden zu werden. Und genau das macht der Master-System-Adapter fürs Mega Drive. Ginge es auch ohne diesen Adapter, würde Sega stattdessen wohl eher die "Original Mega-Drive-Feile" anbieten. An Deiner Stelle würde ich nicht nochmal versuchen, ein Master-System-Modul ohne Adapter in Dein Mega Drive zu stopfen. Deine Konsole könnte dabei ernsthaften Schaden nehmen – falls sie überhaupt noch funktioniert.

Da sind die ROMs hinüber

Ich besitze ein umschaltbares PAL-Super-Nintendo. Kürzlich habe ich Donkey Kong Country (auch PAL) gekauft. Das Dumme daran: spätestens in Level 4 bleibt das Spiel stehen, obwohl die Musik weiterspielt. Dies passiert auch, wenn ich auf 50 Hz spiele. Am Modul kann's eigentlich nicht liegen, denn auf dem "normalen" Super Nintendo eines Freundes läuft das Spiel einwandfrei.

Marc Slusarz, Mommenheim



Ich habe mir auf dem Flohmarkt das Spiel Aero-blasters für mein Mega Drive gekauft. Zu Hause mußte ich feststellen, daß das Modul eine Macke hat. Ab dem vierten Level bleibt das Spiel stehen, die Musik spielt allerdings weiter. Der Fehler tritt nicht immer an derselben Stelle auf. Meistens passiert es am Anfang des vierten Levels, manchmal geht's auch bis zum fünften oder sechsten. Wenn ich per Action-Replay-Levelanwahl diese Levels überspringe, funktioniert der Rest einwandfrei.

Timo Gruber, Jockgrim

Ist ja ulkig, daß zwei Leute dasselbe Problem haben und das mit verschiedenen Modulen auf verschiedenen Systemen! Also dann erstmal zu Marc: Ich vermute, daß es doch am Modul liegt. Bei uns läuft die PAL-Version von *Donkey Kong Country* nämlich einwandfrei auf einem umschaltbaren PAL-Super-Nintendo. Theoretisch wäre es noch möglich, daß beim Umbau etwas gepfuscht wurde und der Fehler damit zusammenhängt. Ist aber unwahrscheinlich. Zu Timo: Hört sich auch da so an, als ob das Modul selbst 'ne Macke hätte. Solche Fehler treten traditionell dann auf, wenn die eingebauten Speicher-ROMs einzelne defekte Speicheradressen haben, die aber mit wichtigen Daten belegt waren und nun bei Abfrage zum teilweisen Absturz des Spiels führen. Man sollte auf Flohmärkten aufpassen, was man kauft und sich so'n Modul erstmal ausgiebig vorführen lassen. Ich hoffe mal, daß das Modul nicht soo teuer war, denn eine Modulreparatur ist leider nicht möglich.

Mit zunehmender Computerisierung scheinen sich immer mehr Leser zum Bastler berufen zu fühlen. Konsolen sind aber höchst komplex und kaum von Laien zu reparieren. Wer an seiner Konsole rumlötet, wird mit Reparaturkosten meist nicht unter 200 Mark bestraft!

Randgruppen-Tests

ich habe ein Neo-Geo-CD zu Hause und frage mich immer wieder, warum Ihr Neo-Geo-Spiele nicht, wie bei allen anderen Systeme mit einem richtigen Wertungskasten testen könnt. Fällt das Neo Geo aus der Reihe?

Stefan Posch, Neckarsulm

In einer alten Ausgabe habt Ihr geschrieben, daß das NES im neuen Styling erscheint. Ist es schon erschienen? Wann kommt das Teil überhaupt?

Da das CDi offiziell in Deutschland erhältlich ist, müßtet Ihr doch eigentlich die Spiele testen. Weshalb tut Ihr das nicht?

Genscher Bavac, Tiste

Also das neugestylte NES hat noch keiner von uns in einer offiziellen Version erblickt. Ich kann mir auch kaum vorstellen, daß Nintendo in einer Zeit, in der schon die 16-Bit-Konsolen ums nackte Überleben kämpfen, noch einen 8-Bit-Start wagen möchte. Zu CDi und Neo Geo kann ich nur wiederholen, was wir schon so oft erklärt haben: Wir haben einfach nicht genug Platz, um diese Systeme ausführlich zu testen. Was von den Spielen zu halten ist, könnt Ihr aber ganz gut den News-Seiten entnehmen. Da CDi und Neo Geo eben nicht annähernd so weit verbreitet sind, wie Super Nintendo oder Mega Drive, bevorzugen wir eben die Tests der Module für "die Masse". Ob wir nun für 3000 Neo-Geo-Besitzer eine Testseite machen, oder für einige zehntausend Mega-Drive-User, ist ja wohl ein nachvollziehbarer Unterschied.

Handheld-Zukunft

Ich hatte vor, mir 'n Game Gear schenken zu lassen, und zwar das Multi-TV-Set. Nun habt Ihr geschrieben, daß Nintendo an einem 32-Bit-Handheld arbeitet. Wird es für dieses Handheld auch einen TV-Tuner geben? Wie teuer wird das Gerät werden?

Melanie Beck, Porta Westfalica

Nochmal die Informationen zu Nintendos Game-Boy-Nachfolger: Das Teil arbeitet mit einer Stereo-Brille und einem LCD-Bildschirm für jedes Auge. Dabei werden nur die Farben Rot und Schwarz verwendet. Würdest Du gerne in Schwarz-Rot fernsehen? Nach unserem Wissensstand ist für den Virtual Boy kein TV-Tuner geplant und vor allem nicht sinnvoll. Die Kosten für das System werden so um die 300 Mark liegen (wahrscheinlich 'n bißchen drüber). Da die Resonanz in Japan bisher völlig enttäuschend ist, ist es allerdings höchst fraglich, ob das Gerät je in Europa erscheint.

Playstation

Kann ich die Playstation zusammen (ohne Umstöpseln) mit meinem Super Nintendo an meinem Fernseher betreiben? Was kostet die Playstation? Lohnt es sich, die japanische Version zu kaufen, oder soll ich lieber auf die deutsche warten? Was kosten Spiele? Welches Zubehör brauche ich, um sie problemlos anzuschließen?

Björn Folgmann, Fockbeck

Der gemeinsame Anschluß ist ohne größere Kapriolen möglich – sofern Du einen Multinorm-Fernseher mit SVHS-Anschluß besitzt und das Super Nintendo über Scart angeschlossen hast. Konkreten Informationen zufolge haben sich ein paar arme Irre für die ersten Playstations zwischen 2000 und 3000 Markt abzocken lassen. In Japan kostet das Gerät zur Zeit umgerechnet etwa 600 Mark. Die Japan-Version mußt Du aber direkt importieren. Außerdem brauchst Du einen NTSC-tauglichen Fernseher. Ein Spiel kostet momentan zwischen 50 und 100 Märker. Falls Du Dir eine Playstation importieren willst und kannst, brauchst Du in jedem Fall einen Vorschalttrafo, um die 230 Volt aus dem deutschen Stromnetz in die 120 Volt "Japan-Spannung" unzuwandeln.

Neo Geo an MAK

Ist es möglich, Neo-Geo-Module an die MAK anzuschließen? Gibt es vielleicht einen Adapter, da die Automatenversionen so schwer zu beziehen sind?

Heiko Günther, Buchholz

Prinzipiell lautet die Antwort "Nein". Dazu bräuchtest Du erst einmal eine SNK-Automatenplatine. Die SNK-Platinen arbeiten zwar mit Modulen, die den Neo-Geo-Modulen zum Verwechseln ähnlich sehen, sie sind jedoch trotzdem nicht kompatibel – schon rein mechanisch gesehen. Der Abstand der zwei Platinen, die in den Neo-Geo-Modulen enthalten sind, stimmt mit dem der Platinen-Module nicht überein. Den von Dir erwähnten Adapter gibt's nicht.

Abgefackelt

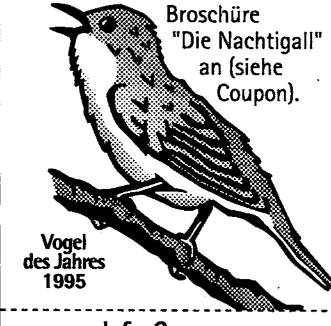
Als ich mal wieder völlig vertieft am Spielen war, flimmerte plötzlich der Bildschirm und mein Super Nintendo brannte beinahe ab. Wie sich herausstellte, ist mir ein Transistor abgenippelt und der Spannungsregler zusammen mit der Sicherung hops gegangen. Dazu meine Frage: Woher bekomme ich einen Schaltplan?

Christian Schmitz, Breyell

Wenn überhaupt, kriegt man einen Super-Nintendo-Schaltplan nur von Nintendo (aber ich bin mir ziemlich sicher, daß die keinen rausrücken). Generell sollten sich alle Zocker mit defekten Geräten erstmal wie üblich an die offiziellen Service-Stellen wenden.



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München



! Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich normalerweise die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer. Diesmal sieht es allerdings etwas anders aus – siehe unten.

Das Fest der Feste (zumindest für unsere gläubigen christlichen Leser) ist wieder mal überstanden. Spiele über Spiele soll es gesetzt haben (sagt Santa), so daß die Tips dieser Ausgabe willkommener denn je sein müßten. Schaut einfach mal, ob etwas zu Euren Gaben drin steht. Ski Heil, Euer Dirk



ALLES NUR GEKLAUT ...

Aus gegebenem Anlaß weisen wir nochmal drauf hin, daß der Versuch, uns mit schon mal gedruckten Tips/Komplettlösungen/Karten aufs Kreuz legen zu wollen, wenig Sinn hat. Früher oder später kommt's nämlich raus – und je später es auffällt, desto unangenehmer werden die Konsequenzen für die Betroffenen. Diesmal sind wir fast auf zwei kleine Spitzbuben aus Dortmund reingefallen und mußten die Tips in letzter Minute vor Druckabgabe nochmal umschmeißen. Daher findet Ihr heute an dieser Stelle statt der geplanten Komplettlösung eine kleine juristische Nachhilfestunde.

Freie Autoren (in diesem Fall Ihr, die Tips-Eisender) besitzen das **Urheberrecht** auf alle eingesandten Beiträge (Tips). Schon beim Eintreffen solcher "unverlangt eingesandter Manuskripte" in der Redaktion gehen allerdings die **Veröffentlichungsrechte** (das Copyright) auf den Verlag über, das heißt, Ihr dürft das gleiche Manuskript nicht noch einmal woanders zum Abdruck einsenden, ohne in Eurem Brief an uns darauf hinzuweisen, daß Ihr die Tips auch anderen Redaktionen angeboten habt (steht deutlich im Impressum!). Dies ist im gesamten Verlagswesen üblich und nicht etwa eine Schikane der *Video Games*. Schickt Ihr uns Lösungen, Texte, etc., die mit Bildmaterial oder Karten von anderen Autoren/Künstlern verschönert wurden, dann muß der Urheber ("Hersteller") dieser Bilder oder Karten dafür auch die **Veröffentlichungsrechte** besitzen. Einfach gesagt: Produziert Ihr z.B. in Teamwork eine Lösung, dann dürfen auch die von Euren Freunden gemalten Karten und Bilder noch nicht woanders veröffentlicht worden sein. Sie müssen "frei sein von Rechten Dritter". Daß sich Abschreiben oder Kopieren aus anderen Zeitschriften damit von vorneherein ausschließt, dürfte eh klar sein.

Eine linke Tour wie bei *Secret of Mana* kann leicht zu diplomatischen Verstimmungen zwischen konkurrierenden Verlagen führen – und wenn die Einsender nachweislich gemogelt haben, dann wird's auch für die Verursacher unangenehm.

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen können ab sofort auch farbig auf **weißem Papier (weder kariert noch liniert)** eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word- oder ASCII-Format; Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei schicken, Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario-*, *Sonic-* oder *Megaman-*Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Mickey Mouse*, *Zelda* und *JP* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85540 Haar bei München



Die Axt und die Peitsche hat unser Tet bei der letzten Modulkontrolle fast schon aufgepowert gehabt

Super Nintendo

Secret of Mana

Die Fortsetzung der Lösung aus dem letzten Heft ist ersatzlos gestrichen. Peter Kaden aus Olbernhau hält aber als kleine Entschädigung auch noch einen erwähnenswerten Tip parat. Vorhang auf:

Wenn Ihr alle acht Manasamen gefunden habt, ist bei Stufe acht der **Magien** noch nicht Schluß. Sie können bis **8.99** aufgewertet werden. In Wirklichkeit gibt es auch nicht bloß acht, sondern **neun Stärkegrade der Waffen**. Um an


WARIO BLAST™
Der Game Boy™ Knüller: Wario Featuring Bomberman*
Exklusiv von Nintendo®
* Bomberman is a trademark of Hudson Soft Co.
Ein geheimes Tor zum Bomberland? Von wegen geheim! Warios dicke Knollennase hat es bereits entdeckt, und nun fliegen die Fetzen. Die Madbombers – explosive Experten – schütten tonnenweise TNT-Tricks aus ihren Ärmeln. Es kracht und raucht an allen Ecken und Enden. Acht trickreiche Spielfelder mit insgesamt 32 Levels und gegenseitige Dynamit-Duelle heizen Dir ein, daß es nur so kracht! Ein Super Game Boy™ Spiel mit Bombenstimmung.
GAME BOY
GAME BOY
Nintendo®
Have more fun!

die neunten Orbs heranzukommen, braucht man viel Geduld. Sie erscheinen ebenso wie die neuen Rüstungsgegenstände in der Manafestung, nachdem man folgende Gegner besiegt hat: (siehe Tabelle)

In Japan heißt *Secret of Mana* übrigens *Seken Densetsu 2*, aber keine Angst, Ihr habt nichts verpaßt. Die '2' bezieht sich auf das Game Boy-Spiel *Seken Densetsu*. Auf dem SNES hat es bisher noch kein anderes *Secret of Mana* gegeben.

Feind	Rüstung (Stärke)	Orb
Metal Crabe	Vestguard (240)	Bogenorb (Garuda Buster)
Tsunami (Wasserschleim)	Amulettring (95)	Speerorb (Daedalus Lanze)
Fiend Head	Vampire Cape (243)	
Whimper	Powersuit (245)	Wurfspeerorb (Valkyrian)
Wolflord	Faerie's Ring (100)	Handschuhorb (Auraglove)
Master Ninja	Faerie's Cloak (250)	Boomerangorb (Ninjas Trump)
Terminator	Faerie's Crown (150)	Peitschenorb

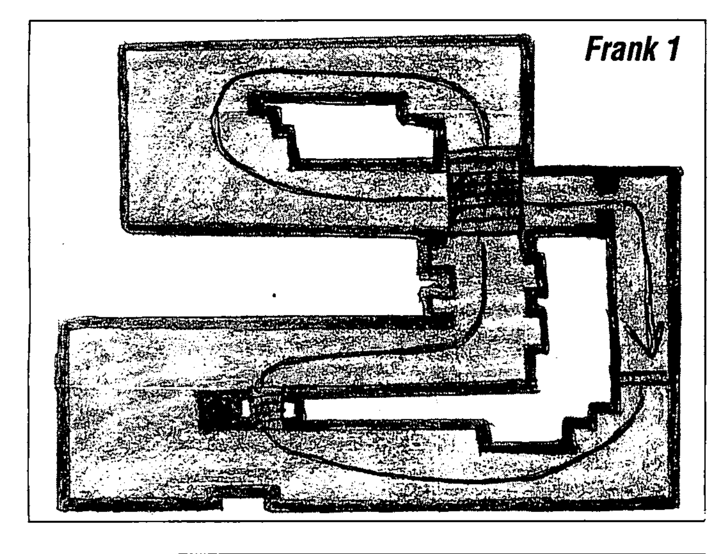
! Flinke Finger

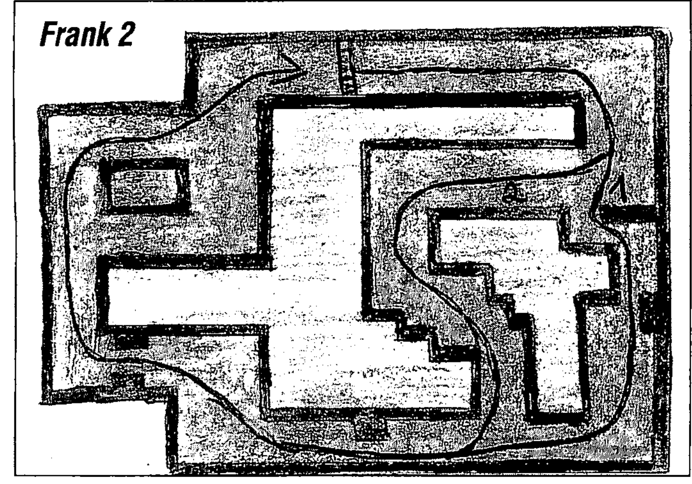
Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert auch im Winter vorher seinen Arzt.

Super Nintendo

Slam Masters

Raphael Sladek, dessen Mutter leider keinen Saturn zu Weihnachten springen ließ (die Eltern heutzutage werden auch immer geiziger), versucht aber durch nicht abebbende Tiplawinen in Richtung München seine Börse aufzufüllen. Um Waffen, sprich Gegenstände, mit in den Ring zu nehmen, müßt Ihr diese aufnehmen, an die linke oder rechte Seite gehen, hochspringen und einen Attack-Button drücken, um sie in den Ring hineinzuwerfen. Jetzt könnt Ihr den Gegner damit "richtig verkloppen".


Frank 1


Frank 2

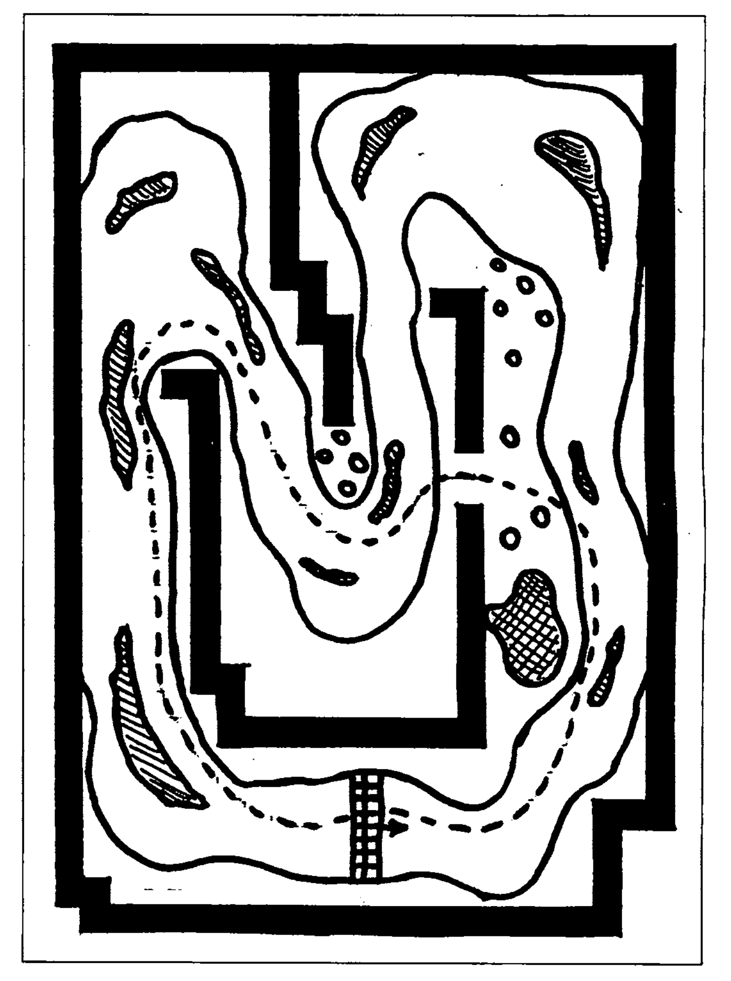
Super Nintendo

Street Racer

Von Devrim Izmirli und Georg Turban aus Flörsheim kam ein ganzer Packen guter Tips zu dieser längst überfälligen Mario Kart-Alternative in unsere Ridäktschen (Ridäktschen-Slang) geflattert.

So haben sie's gemacht: Richtige Freaks spielen selten immer erst dann, wenn die Hausaufgaben bereits gemacht sind, und gehen dann noch seltener bereits gegen 22 Uhr ins Bett, um sich am nächsten Morgen so ausgeruht wie möglich als Aufmerksamkeitsbündel den erwartungsfreudigen Lehren zu präsentieren. Daher sind auch diese Tricks hauptsächlich in Nachtschichten "erfahren" worden. Als Beweis für seinen schulischen Niedergang schickte Devrim noch eine völlig danebengegangene Biologieklausur mit – schlecht, schlecht, Devrim. Da müssen wir wohl in Zukunft längere Trainingspausen einlegen, damit die Diplonten und Gameten irgendwann mal sitzen, was, Devrim?

Dabei erschien mir der Schwierigkeitsgrad insgesamt nicht zu hoch angesetzt, ging es doch im Grunde nur um Äpfel, Erbsen und kalifornisches



Unkraut. Aber Schwamm drüber, laut Notenspiegel war der Rest vom Kurs ja auch nicht gerade auf der Höhe an diesem Tag. Wenden wir uns wieder dem erfreulichen Teil Eures Briefs zu.

Allgemeine Tips

- **Hodja** ist besonders für Strecken zu empfehlen, bei denen viele Steine und Schlammlöcher vorhanden sind.
- **Raphael** ist ein sehr schneller Fahrer und dadurch schwer zu kontrollieren. Er ist eher für Profis geeignet.
- **Surf** ist eine Allrounderin
- **Sumo San** ist schnell und gut zu steuern, dafür hat er die schlechteste Beschleunigung.
- **Franks** Beschleunigung ist die beste, dafür ist er insgesamt der langsamste.
- **Biff** und **Suzulu** sind fast identisch. Sie sind die überragenden Angreifer, dafür aber schlecht in der Verteidigung.

Auch bei Street Racer gibt es einen **Blitzstart**. Ihr müßt warten, bis die erste grüne Lampe aufleuchtet, sofort den B-Knopf drükken und gedrückt halten. Außerdem müßt Ihr dabei noch das Steuerkreuz nach vorne drücken und gedrückt halten. Schon seid Ihr erster beim Start.

Abkürzungen

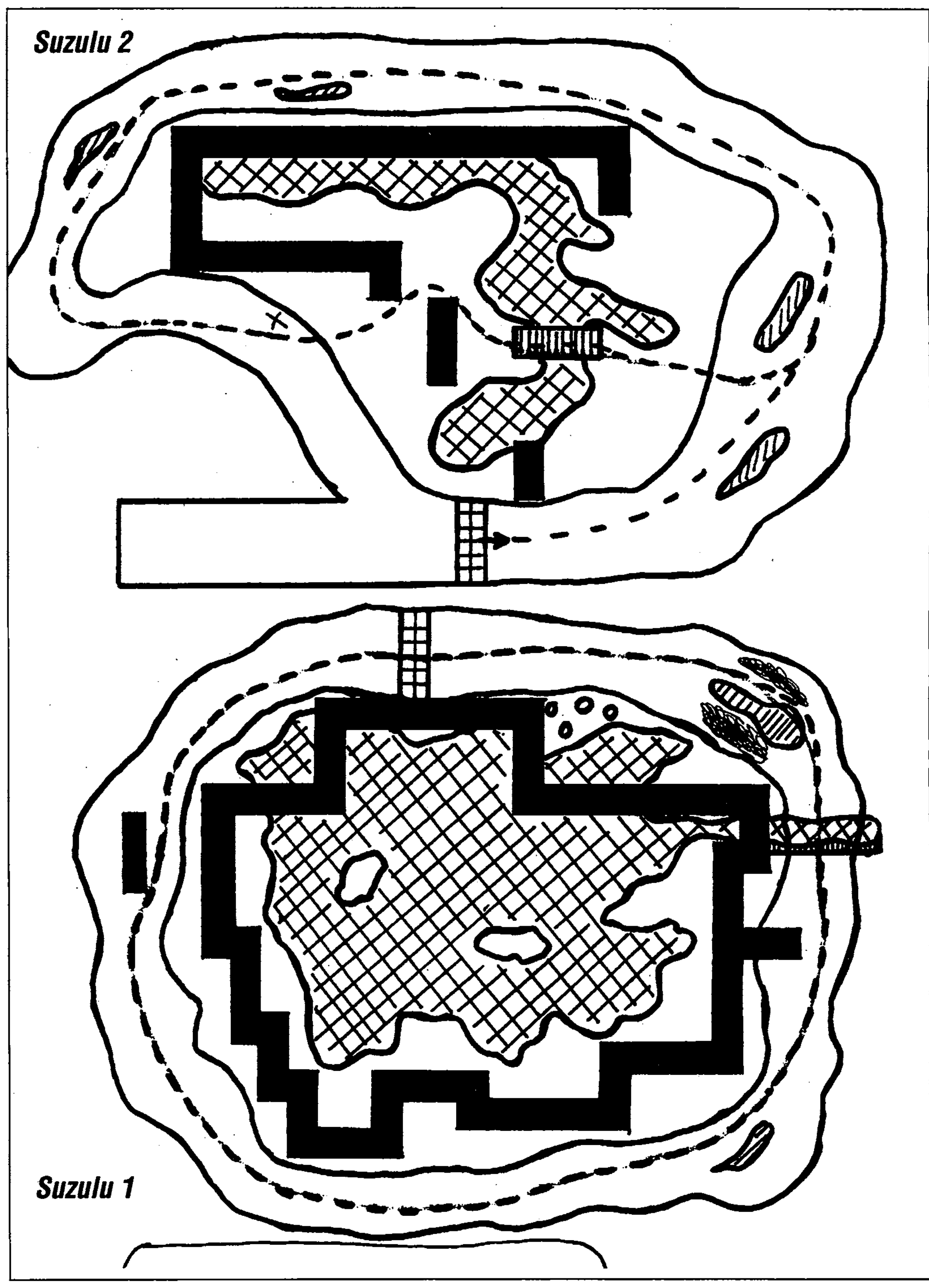
Suzulu 3
Wenn man nach der Pfütze, statt geradeaus weiterzufahren, den Weg nach links nimmt (siehe Skizze), kann man ein bedeutendes Stück abkürzen. Lediglich ein paar Steine erschweren hier den Weg.

Suzulu 2
Wenn Ihr in der Nähe der mit "X" markierten Stelle seid, dann könnt Ihr einfach geradeaus fahren, und über die Brücke abkürzen. Achtet darauf, daß Ihr nicht gegen die Mauer fahrt.

Frank 1
Statt nach der Ziellinie die große 180°-Kurve zu nehmen, könnt Ihr schon etwas früher über die kleine Brücke fahren, und so auch bei dieser Strecke abkürzen.

Frank 2
Der Weg 1 ist kürzer, dafür aber auch schwerer. Hier lohnt es sich nur durchzufahren, wenn man nicht gegen die Hindernisse fährt. Ansonsten ist der Weg 2 besser.

Suzulu 1
Hier gibt es zwar keine Abkürzung. Folgt Ihr aber der gestrichelten Linie, fahrt Ihr trotzdem eine schnelle Runde.

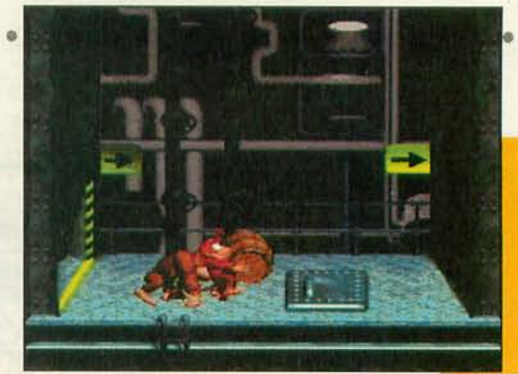


Devrim und Georg auf der Pole-Position: Bei Street Racer kann Ihnen keiner mehr was vormachen (in Biologie allerdings schon)

Mauer (Begrenzung)
Wasser (bremst)
Steine (blockieren den Weg)
Ideallinie (Abkürzungen)
Schlamm (bremst)
Start/Ziellinie (Hier geht's los)
Fahrtrichtung (...Und da geht's lang)



Im zweiten Bonusraum des "Ölfaßboulevards" versteckt sich noch ein Raum. Geht also nochmal hinein und wählt bei der "Lotterie" drei mal die einzelne Banane. Es setzt keine Banane sondern ...

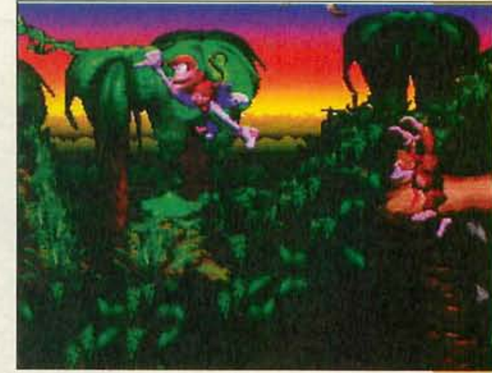


... ein Faß. Geht mit dem Faß nach rechts und springt damit an die Mauer; nur gegenlaufen reicht nicht!



Und siehe da – Ihr befindet Euch in einem der meistgesuchten Räume von DKC. Jetzt bloß nicht vor lauter Aufregung DONKEY falsch buchstabieren





... geht zurück bis zu der Klap-Trap-Stelle am Anfang, wo Ihr dann mit Anlauf ziemlich weit nach links fliegt. Hier ist dann noch ein Bonusraum versteckt

Die "Affenbande" strotzt nur so vor Bonusleveln. Holt Euch Expresso und ...



Jetzt könnt Ihr das Modul wegschmeißen, es gibt nix mehr zu entdecken.

Super Nintendo

Donkey Kong Country

Die 101% hatten wir während der Fertigstellung des letzten Hefts bereits erreicht, aber Hartmut wollte einfach keine Seite mehr für unsere Faxen rausrücken. Aus akutem Platzmangel, auch in dieser Ausgabe, können wir natürlich nicht wieder soviele Seiten wie das letzte Mal für ein einziges Spiel zur Verfügung stellen.

Diese Ausgabe werden deshalb nur noch zwei besonders tückische Extra-Orte bildlich beschrieben, die Lokation der allermeisten Bonusräume dürfte sich in diversen Freundeskreisen inzwischen sowieso rumgesprochen haben.

Unsere **Hotline** (Telefonnummer steht im Impressum) hilft aber auch gerne weiter, wenn's brennt.

Zwei klitzekleine Fehler sind uns dann in der Januar-Ausgabe auch noch unterlaufen: Um ganz flott seine Leben aufzufrischen, wie z.B. bei Donkey's Haus möglich, müßt Ihr Euch immer wieder aus einem, bereits geschafften, Level "herausdrücken". Dies funktioniert, wie bei *Marioworld*, indem Ihr zuerst *Start*, und ein wenig später *Select* drückt.

Außerdem waren natürlich nur die ersten zwei Bilder des "selbstgestrickte Brücken"-Levels auch in diesem Level fotografiert worden. Die restlichen vier Screenshoots bezogen sich ganz offensichtlich auf den "Ölfaßboulevard". Wir bitten um Nachsicht.

Marco Gumbrecht aus Werneck hat auch noch einen hübschen Trick rausgefunden, der in der *Affenkleinhöhle* in den *Dyna Grotten* angewendet werden muß. Leben bis zum Abwinken sind so erhältlich. Diese Aktion kann allerdings nur mit Diddy durchgeführt werden, da Donkey den Krusha zerstören würde.

Diddy springt von der rechten Mauer (Punkt A) mit gedrücktem B-Knopf auf Krushas Kopf (Punkt B) und lenkt gleichzeitig nach rechts. Wenn Ihr diese Tastenkombination (B-Knopf und Steuerkreuz nach rechts) weiterhin gedrückt haltet, springt Ihr automatisch immer zwischen Punkt B und Punkt C hin und

Umfrage 2000

Nachdem längst keiner mehr was vom Super-Wahljahr wissen will, fangen wir erst richtig an: In unserem Fragebogen könnt Ihr uns die Meinung geigen. Und zu gewinnen gibt's auch noch was!

WUNSCHKONSOLE ZU GEWINNEN!

Wie gefällt Euch unser Heft, was sollten wir dringend ändern, welche Geräte habt Ihr eigentlich zu Hause stehen, welchen Brotaufstrich stopft Ihr morgens ab? Unzählige solcher Fragen, die alle mit **"W"** anfangen, lassen uns nachts nicht mehr ruhig schlafen. Dagegen müssen wir was tun. Greift also geschwind nach unserem Schwarzweiß-Quiz, rupft es aus dem Heft (aus technischen Gründen ist erstmal das Poster dran), mopst Papi einen Kuli vom Sekretär und macht auf unserem kostbaren Druckwerk ein paar Kreuzchen. Wer lieber Fotokopien schicken (oder faxen) will, kann das *latürnich* auch tun. Als Dank für die Mühe verlosen wir unter den Einsendern eine komplette Spielkonsole mit allem Drum und Dran (das System darf sich der glückliche Gewinner selber wünschen!) sowie zehnmal ein Modul nach Wunsch – ausnahmslos für jedes System.

Einsendeschluß für die Verlosung ist der 1. März 1995. Schickt oder faxt Euren Umfragebogen an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Kennwort: Umfrage '95
Postfach 1304
85540 Haar
Fax: 089/46 13-50 46

1. Uns interessiert, welches Videospielsystem oder welchen Computer Du besitzt und welches System Du Dir bis Ende nächsten Jahres kaufen willst.

	habe ich	will ich kaufen
Konsolen		
Super Nintendo	☒	☐
NES	☐	☐
Game Boy	☐	☐
Virtual Boy	☐	☐
Ultra 64	☐	☒
Sega Saturn	☐	☒
Mega Drive	☒	☐
Mega CD	☒	☐
Mega Drive 32X	☐	☐
Master System	☐	☐
Game Gear	☐	☐
Sony Playstation	☐	☒
3DO	☐	☐
Atari Jaguar	☐	☐
Atari Lynx	☐	☐
Atari VCS	☐	☐
Neo Geo	☒	☐
Neo Geo CD-ROM	☐	☐
PC Engine	☐	☐
Turbo Duo	☐	☐

Andere und zwar:

Computer	habe ich	will ich kaufen
Amiga	☐	☐
Atari ST/TT/F030	☐	☐
Mac	☐	☐
DOS/Windows-PC	☒	☐
Sonstige und zwar:		

Zubehör		
Game-Adapter	☒	☐
Schummelmodul	☐	☐
Multiplayer-Adapter	☐	☐
zusätzliches Joypad	☒	☒
Joystick	☐	☐
Maus	☒	☐
Lightgun	☐	☐
Anderes und zwar:		

2. Uns interessiert, wie lange Du schon aktiver Videospieler bist

- ☐ Weniger als 3 Monate
- ☐ 3 Monate bis 1/2 Jahr
- ☐ 1/2 Jahr bis 1 Jahr
- ☐ 1 bis 2 Jahre
- ☐ 2 bis 3 Jahre
- ☐ 3 bis 5 Jahre
- ☒ 5 bis 10 Jahre
- ☐ über 10 Jahre

3. Wie stufst Du Dich, ganz grob gesehen, vom Fachwissen her ein?

- ☐ Anfänger ohne Vorkenntnisse
- ☐ Einsteiger mit Grundkenntnissen
- ☒ Fortgeschrittener
- ☐ Profi mit Szene- und Hardware-Know-how

4. Wir wüßten gerne, wieviele Videospiele Du so im stillen Kämmerlein bunkerst.

Ich besitze ca. 60 Videospiele

5. Wo liegt eigentlich die Schmerzgrenze beim Preis für ein neues Spielgerät? Wie teuer darf eine neue Konsole höchstens sein?

- ☐ bis 200 Mark
- ☐ bis 400 Mark
- ☐ bis 500 Mark
- ☐ bis 600 Mark
- ☐ bis 800 Mark
- ☒ bis 1000 Mark
- ☐ mehr als 1000 Mark

6. Wir wüßten gerne, wieviel Zeit pro Woche Du Dir schätzungsweise mit Deinen Spielen um die Ohren schlägst

- ☐ Bis zu 1 Stunde
- ☐ 1 bis 2 Stunden
- ☐ 2 bis 4 Stunden
- ☐ 4 bis 6 Stunden
- ☒ 6 bis 12 Stunden
- ☐ mehr als 12 Stunden

7. Wenn Du das nötige Kleingeld hättest, würdest Du dann Deine Konsolentechnik ausbauen oder zum Spielen lieber auf einen Computer umsteigen?

☒ Ich würde die Konsolen ausbauen und mir immer das neueste Gerät und die neuesten Spiele leisten. Computer interessieren mich nicht so sehr.

☐ Ich würde wahrscheinlich auf einen PC umsteigen. Der ist zwar viel teurer, aber dafür kann er auch mehr.

8. Uns interessiert brennend, wie wichtig Dir eigentlich die neuesten Geräte sind?

☒ Ich muß immer sofort das neueste Gerät haben, auch dann, wenn es noch teuer ist. Schließlich will ich immer ganz vorne mit dabei sein.

☐ Ich warte lieber, aber nicht zu lange. Alle Geräte werden nach einer gewissen Zeit viel billiger und dann gibt's auch viel mehr Spiele dafür. So zahle ich weniger, bleibe aber trotzdem am Ball.

☐ Ich halte so lange wie möglich an meinem alten Gerät fest. Schließlich will und kann ich nicht dauernd eine neue Spielesammlung anfangen. Um stets über die neueste Entwicklung informiert zu sein, genügt mir erstmal die Fachpresse.

9. Dreht sich für Dich das Hardwarekarussell eigentlich zu schnell?

☒ Ja. Kaum habe ich mich mal für ein Gerät entschieden, kündigt die Industrie schon das nächste an. Man kommt gar nicht mehr zur Ruhe und weiß überhaupt nicht, wofür man sparen soll!

☐ Nein. Für mich kann die Entwicklung gar nicht schnell genug voranschreiten. Schließlich werden auch die Spiele immer besser. Neue Technik will ich auch sofort kaufen können.

10. Findest Du, daß es wenig bringt, immer wieder dieselben Spielarten auf immer neuen Geräten umzusetzen? Langweilt Dich das 250. Jump'n Run und das 400. Prügelspiel?

☐ Auf keinen Fall. Mit tollerer Grafik und und besserem Sound finde ich auch ein altes Spielprinzip in neuem Gewand immer wieder aufregend. Ich würde es mir immer wieder kaufen, wenn es gut gemacht ist.

☐ Langeweile kommt immer öfter vor. Den Entwicklern scheint nichts mehr Neues einzufallen. Ich kaufe auch schon viel weniger Spiele als früher.

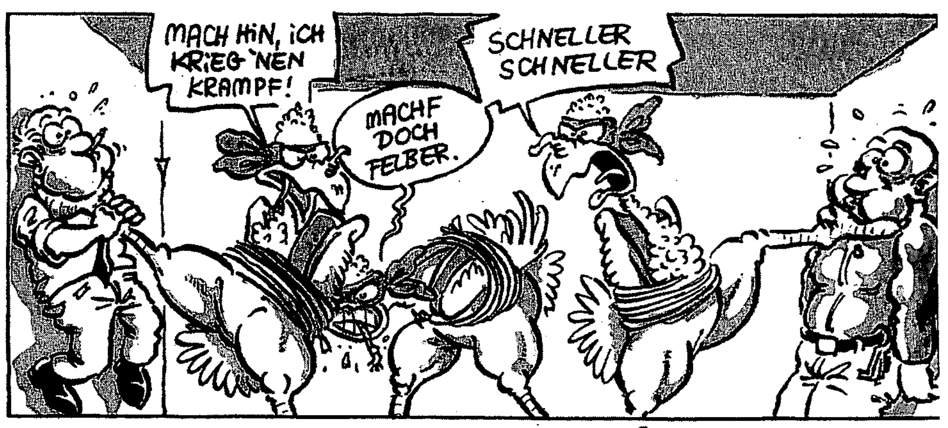
☒ Kommt drauf an. Manche Spiele leben von besserer Grafik, Animation und Sound (z. B. Adventures). Die würde ich mir immer wieder kaufen. Andere Spielprinzipien (z. B. 08/15-Jump'n-Runs) sind aber wirklich überholt.

11. Wo kaufst Du Deine Videospiele normalerweise, wenn Du überhaupt Geld dafür ausgibst?

	oft	ab und zu	nie
Fachgeschäft	☐	☒	☐
Kaufhaus	☐	☐	☒
Spielwarengeschäft	☐	☐	☒
Versandhändler	☒	☐	☐
Eigenimport	☐	☐	☒
Gar nicht. Ich leihe sie.	☒	☐	☐

RETURN TO MODUL

Was bisher geschah: Wie wir uns noch entsetzt erinnern, werden die Turkeys derzeit in den Kellern des Geheimdienstes verhört. Auch Alex, Bruno und deren Eltern werden hier gefangengehalten. Als bei einer hochnotpeinlichen Befragung unter Zuhilfenahme von ein wenig Starkstrom Donutella auf misteriöse Weise verschwindet versucht man dies vor den anderen Turkeys zu verheimlichen. Doch einen Truthahn belügt man nicht ungestraft...



















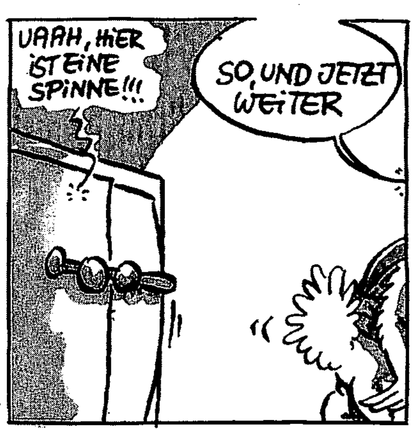



VIDEO GAMES
MINIPOSTER
© Capcom 1995



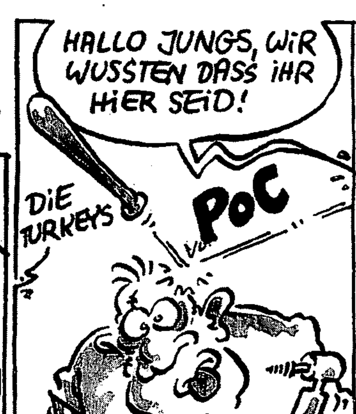


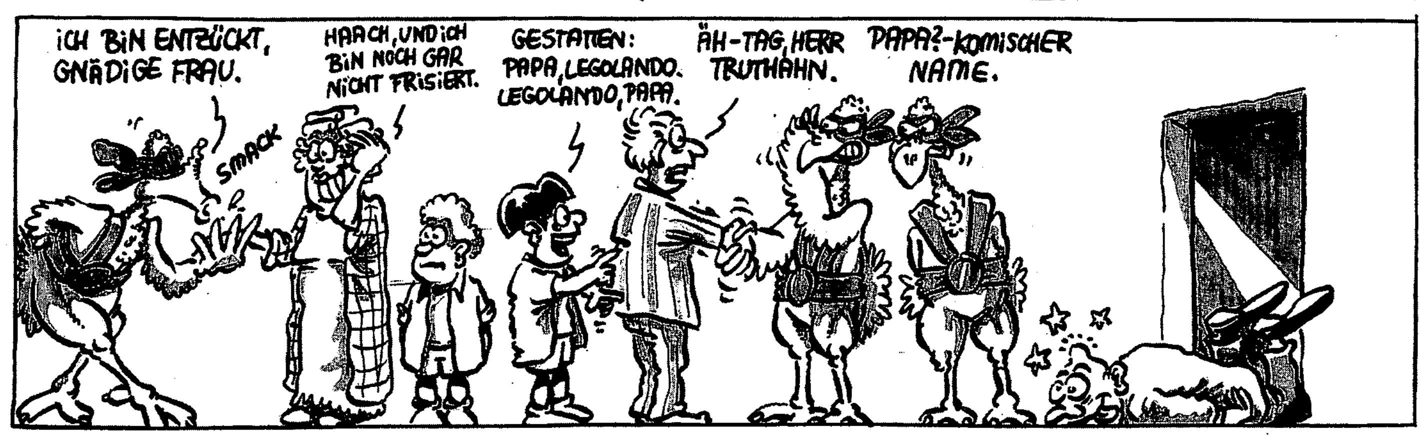
























Ja, in der Redaktion wurde lange debattiert, ob die Szene, in der der Bundeskanzler verprügelt und als Geisel genommen wird, tatsächlich abgedruckt werden sollte. Und wer weiß, ob dem umstürzlerischen Geist von Karl Bihlmeier nicht noch weitere politische Peinlichkeiten in die Feder fließen. Erwarten wir also gespannt die nächste Folge, ob unser dick... äh, großer Vorsitzender die Freiheit wieder erlangt, und die Turkeys den Weg nach Hause finden.

12. Und wie teuer darf ein Spitzenspiel sein, daß Du es Dir noch kaufst?

- ☐ bis 80 Mark
- ☐ bis 100 Mark
- ☐ bis 130 Mark
- ☐ bis 150 Mark
- ☐ bis 200 Mark
- ☒ über 200 Mark

13. Wie wichtig ist Dir die Werbung im Heft?

- ☐ Könnte ich locker drauf verzichten. Nützt mir sowieso nix.
- ☐ Gehört eben dazu. Ich schau ab und zu rein.
- ☒ Möchte ich nicht drauf verzichten. Da gibt's immer interessante Angebote und Preisvergleichsmöglichkeiten.

14. Wie informierst Du Dich, wenn Du ein neues Spiel kaufen willst? Bitte bewerte in der Reihenfolge der Häufigkeit von 1 bis 5.

- 5 Über Tests in Fachzeitschriften
- 1 Werbung in Zeitschriften
- 1 TV-Werbung
- 1 Im Kaufhaus. Ich spiele probe.
- 3 Mündlich über Freunde.

15. Wie regelmäßig kaufst Du VIDEO GAMES? Bis Du eher treuer Freak oder Gelegenheitsleser?

- ☒ Hab'n Abo
- ☐ Kaufe ich jeden Monat am Kiosk
- ☐ Kaufe ich fast jeden Monat
- ☐ Kaufe ich ab und zu
- ☐ Kaufe ich fast nie
- ☐ Kriege ich geschenkt oder leihe das Heft

16. Schätze doch mal, wieviele Deiner Freunde, Geschwister etc. Deine VIDEO GAMES auch noch lesen?

- ☐ Niemand sonst.
- ☒ Noch eine(r)
- ☐ Noch zwei
- ☐ Noch drei
- ☐ Noch vier
- ☐ Mehr als vier

17. Hast Du überhaupt schon mal ein VIDEO-GAMES-Sonderheft gekauft?

- ☐ Habe ich alle.
- ☒ Kaufe ich ab und zu. Kommt aufs Thema an.
- ☐ Die sind mir zu teuer.
- ☐ Kenne ich gar nicht.

18. Welche Sonderheft-Themen würden Dich eigentlich interessieren?

HARDWARE

19. Hättest Du gerne auch andere Themen neben Videospielen im Heft?

- ☒ Kino/Film
- ☐ Anime/Manga
- ☐ Comicszene
- ☒ Musik
- ☐ TV
- ☐ Brettspiele
- ☐ Bücher
- ☐ Postspiele
- ☐ Sport

andere Themen, nämlich

20. Hier kommt die Stunde der Wahrheit: Bitte benote unsere Rubriken im Heft mit Schulnoten von 1 (sehr gut) bis 6 (ungenügend).

	Note
Editorial	2
Spiele-Vorberichte	2
System-News	1
Wettbewerbe	2
Comic	3
Shop	3
Hitparaden-Ecke	2
Testteil	2
Kleinanzeigen	2
Leserbriefe	3
Rat & Tat	3
Poster	2
Tips & Tricks	1

21. Wenn Du Chefredakteur wärst, welche Themen würdest Du anteilsmäßig ausführlicher behandeln oder ausbauen, welche würdest Du kürzen bzw. ganz weglassen?

	mehr	gut so	weniger	raus
Spiele-Previews	☐	☒	☐	☐
8-Bit-Themen	☐	☐	☐	☒
Handheld-Themen	☐	☐	☐	☒
16-Bit-Geräte	☐	☒	☐	☐
Berichte über neue Konsolen	☒	☐	☐	☐
Hitparaden	☐	☒	☐	☐
Poster	☐	☒	☐	☐
Comic	☐	☐	☒	☐
Features/Story	☐	☒	☐	☐
Interviews	☒	☐	☐	☐
Spieletests	☐	☒	☐	☐
Leserpost	☐	☒	☐	☐
Technik-Tips	☒	☐	☐	☐
Spieletips	☐	☒	☐	☐
Shop	☐	☒	☐	☐
Wettbewerbe	☐	☒	☐	☐
Kleinanzeigen	☐	☒	☐	☐

! Das mit dem Datenschutz ist so ´ne Sache: Einerseits interessieren uns einzelne Namen und Adressen rein datentechnisch betrachtet überhaupt nicht, andererseits brauchen wir sie natürlich für die Verlosung. Wer also eine Wunschkonsole gewinnen möchte, schnippelt diesen Teilnahmecoupon einfach vom Fragebogen ab. Er wandert dann in einen gesonderten Topf, und der Fragebogen ist damit völlig anonym. Sicher wie in Fort Knox sind die Daten ohnehin bei uns, auch wenn wir sie zur Auswertung eine Zeitlang speichern. Wem das Gewinnspiel wurscht ist, der läßt Namen und Adresse einfach *ganz* weg.

22. Welche Spieletypen interessieren Dich besonders?

	sehr	geht so	gar nicht
Action- und Ballerspiele	☒	☐	☐
(Action)Adventures	☒	☐	☐
Rollenspiele	☒	☐	☐
Strategiespiele	☐	☒	☐
Denk-Logikspiele	☐	☒	☐
Rennspiele	☐	☒	☐
Sportspiele	☐	☐	☒
Jump'n Run	☒	☐	☐
Interaktive Filme	☐	☐	☒
Beat 'em Up	☒	☐	☐

23. Wir wüßten gerne, wie Du unsere Wertungsqualität einschätzt: Auf die VG-Wertungen kann man sich wirklich verlassen. Ich orientiere mich beim Spielekauf gerne daran.

Immer	ab und zu	fast nie
☒	☐	☐

Oder: Die VG-Wertungen liegen oft daneben. Ich war beim Spielekauf schon öfters enttäuscht und bin jetzt vorsichtig.

Immer	ab und zu	fast nie
☐	☐	☒

24. Wie gefällt Dir die optische Gestaltung der VIDEO GAMES? Vor allem das neue Layout?

- ☒ klasse
- ☐ ganz o.k.
- ☐ zu chaotisch, unübersichtlich
- ☐ zu langweilig, zu streng
- ☐ mir egal

25. Natürlich sind wir nicht die einzige Fachzeitschrift auf dem Markt. Welche Magazine kennst oder liest Du außer VIDEO GAMES?

	kenne ich	lese ich
Mega Fun	☒	☐
Sega Magazin	☒	☐
Sega Pro	☒	☐
Maniac	☒	☐
Gamers	☒	☐
Total	☒	☐
Gamepro	☐	☐
ASM	☐	☐
Playtime	☒	☐
Fun Vision	☐	☐
Nintendo Club-Magazin	☒	☐
Japanische Fachmagazine	☐	☐
Englische/US-Fachmagazine	☒	☐

Andere, nämlich: ______________________

26. Und jetzt noch ein paar klitzekleine persönliche Fragen. Zum Beispiel, wie alt Du bist:

- ☐ 6 bis 10 Jahre
- ☐ 11-13 Jahre
- ☒ 14-16 Jahre
- ☐ 17-19 Jahre
- ☐ 20-24 Jahre
- ☐ 25-29 Jahre
- ☐ 30-39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter
- ☒ männlich ☐ weiblich

27. Was treibst Du in Deiner Freizeit noch so außer Videospielen?

	oft	manchmal	nie
Bücher	☐	☒	☐
Comics/Zeitschriften	☐	☒	☐
Fernsehen	☐	☐	☒
Kino/Filme/Videos	☐	☒	☐
Musik	☒	☐	☐
Disco, Konzerte	☒	☐	☐
Sport	☐	☐	☒
Spielhalle	☐	☐	☒
Computer	☐	☒	☐
Freund(in)	☒	☐	☐
Rumhängen	☐	☒	☐

Anderes, nämlich: ______________________

28. Dürfen wir fragen, auf welche Schule Du gehst, bzw. welche Ausbildung Du machst/gemacht hast?

- ☐ Grundschule
- ☐ Hauptschule
- ☐ Realschule
- ☒ Gymnasium
- ☐ Hochschulreife, Abitur
- ☐ Lehre
- ☐ Studium
- ☐ Beruf

29. Schätze bitte einmal, wieviel Mark Du im Monat in etwa zur freien Verfügung hast und wieviel Du für Spiele/Zubehör ausgibst.

	Habe ich	gebe ich für Spiele aus
0-30 Mark	☐	☐
30-60 Mark	☐	☐
60-100 Mark	☐	☐
100-150 Mark	☐	☐
150-200 Mark	☐	☐
200-300 Mark	☐	☐
300-500 Mark	☐	☐
500-1000 Mark	☐	☐
mehr als 1000 Mark	☐	☐

Anschrift (die Adresse wird nur für die Verlosung verwendet):

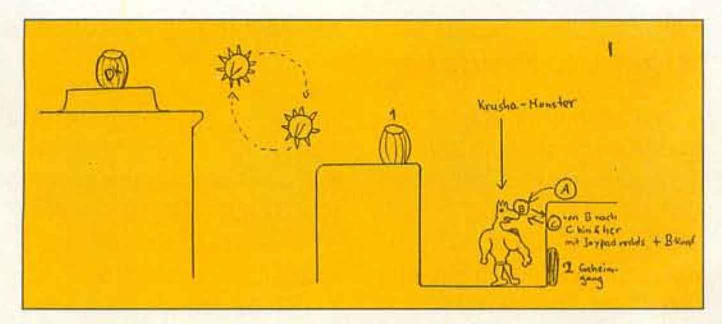
Name: ______ Vorname: ______

Straße: ______

Neue PLZ / Ort: ______

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden. Natürlich werden alle Daten vertraulich behandelt.

Unterschrift: 



Was wäre ein guter Mario-Nachfolger nur ohne einen zünftigen 99-Leben-Cheat? Hier seht Ihr wie's funktioniert

her. Nach dem vierten Mal fängt die Leben-Anzeige zu zählen an. Es werden allerdings nur 99 Leben sichtbar sein, da das Zählwerk keine dreistelligen Zahlen anzeigen kann.

Nach neuesten Informationen funktioniert dieser Trick bei gleicher Konstellation ebenso an anderen Stellen im Spiel, so z.B. auch bei Bad Mühlstein.

Mega Drive

Mario Lemieux Hockey

Obwohl dieser Hockey-Veteran im Zeitalter der übergeilen EA-NHL-Serie kaum noch eine Mattscheibe erblicken dürfte, wollen wir dem Mike Krummerei aus Braunschweig 'ne Chance geben:

Gebt als Paßwort *CEMENT-BLADES* ein und drückt Start. Geht dann nach der "Bad Password"-Meldung zurück ins Hauptmenü und startet ein normales Spiel. Ihr spielt jetzt auf "black ice", bzw. auf schwärzlicherem Eis.

Oder wie wäre es mal mit dem Paßwort *"ABRACADABRA 2"*?

Wählt nach der "Bad Password"-Meldung Eure Teams. Mit den Steuerkreuztasten könnt Ihr dann Eure Tagesform und die des Gegners nach Belieben manipulieren.

Mega Drive

Sylvester and Tweety

Benjamin Berlin aus Schulze, oder so, hat zwei klasse Tips zu diesem etwas schwerfälligen Comic-Abenteuer herausgeknobelt.

Um Neujahr, ähh Sylvester, unbesiegbar zu machen müßt Ihr in den Pausemodus gehen und A, links, B, oben, A, links, rechts, unten, rechts, B, B, C und wieder Start drücken. Die Level überspringen könnt Ihr mit A, links, unten, oben, links, links, oben, rechts, rechts, links, A und Start (natürlich auch wieder im Pausenmodus). Nach ein paarmal Eintippen dürft Ihr dann den tollen (würg) Abspann "genießen".



Das Eis hat noch Schmutzränder, au weh! Mit Ariel Ultra wäre das nicht passiert.



Ganz schön unfair so'n Cheat wie der von Mike. Da wird New Jersey heute aber 'ne janz schlappe Figur abgeben







Seit Jurassic Park wird der Gag mit "bei uns wurden keine Tiere gequält" immer wieder gerne recycelt (siehe auch unser Comic 1/95)

Mega Drive

Dynamite Headdy

Wir lieben Treasure und ein bißchen auch das Weichei in Stefan Hartmann, der schon wieder eine ganz und gar unehrenhafte Mogelpackung abgeliefert hat, und das bereits Anfang November, lange bevor der Spaß auch bei *X-BASE* zu besichtigen war. Setzt im Titelbild den Cursor auf "Start Game" und drückt C, A, links, rechts, B. Ein Ton ertönt, und bei Druck auf *Start* erscheint ... das Stage Select-Menü.

Super Nintendo

Sparkster

Nein, dieser Stefan Hartmann! Da hat er leider den vielen anderen Leutchen, die hier



Geht mit dem Cursor auf "Options" und drückt C, A, links, rechts, B und nun Start (ds is nochn Cheat, n Nachtrag sozusagen, gestammelt)

seitenweise Paßwörter eingeschickt hatten, einen Strich durch die Rechnung gemacht. Denn mit dem Level-Select erübrigen sich die ganzen Paßwörter der anderen so ziemlich.

Daß da sonst noch niemand drauf gekommen ist, den guten alten Konami-Cheat oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts. B, A im Titelbild einzugeben, ts, ts, ts...

Wer das Spiel übrigens auf "Very Hard" durchgespielt hat, dem erscheint danach noch ein "Crazy Hard Mode", bei dem es kein Continue und kein Paßwort mehr gibt. Diese zusätzlichen Weisheiten teilte uns Markus Brüning aus Ensdorf mit. Hier noch Markus' "Very Hard"-Level 9-Paßwort für die, die sich's mal schnell crazy hart geben wollen:

Nix-Banane-Diamant-Nix
Nix-Banane-Apfel-Apfel
Diamant-Apfel-Apfel-Apfel

Super Nintendo

Super Formation Soccer '94

Liebe Kinder gebt fein acht, der Stef Hartmann hat Euch ACHT versteckte Teams mitgebracht. Einfach im Titelbild Y, A, X, A, Y, X, A, B, Y, X, und A eingeben und dann irgendeinen Spielmodus beginnen (außer den "Asian Preliminaries" im Weltmeisterschaftmodus). Im *Team Select Screen* suche man jetzt per L- und R-Taste einfach in den Team Menüs das Menü namens SPECIAL – acht neue Teams stehen bereit!

Super Nintendo

Super Troll Island

Ja, ja, der Stefan Hartmann und seine Affinität zu den verschiedensten Level-Selects ...

Hier sollte man in den *Troll Select-Bildschirm* gehen und dort folgende Farben auswählen: Blau, Rot, Grün, Rot, Pink, Blau, Pink. Hat alles geklappt, sollte die Katze im Raum verschwinden. Um jetzt das gewünschte Level einstellen zu können, geht Ihr im Spiel einfach in den Pausemodus, verändert die Zahl in der Ecke, bis sie das gewünschte Level anzeigt, und verlaßt den Pausemodus wieder.

Super Nintendo

Exhaust Heat 2

Wer mit 700 Kilometern pro Stunde nach Ilvesheim rasen will und dem T.u.T.-Champ die Hand schütteln möchte, kann ja mal schauen, ob dieser Trick das auch noch hergibt. 700 Sachen gehen aber auf alle Fälle. Baut zuerst Euer Geldvermögen bis auf mindestens 100.000 $ aus. Geht jetzt vom *Mode Select Screen* ins R&D-Menü und von dort aus ins Lab. Setzt den Cursor auf "Engine" und investiert 100.000 $ in die Entwicklung eines neuen Motors. Für dieses Geld bekommt man die Super Special Grade Engine. Wer sie benutzen will, sollte während des Rennens dann A und B zusammen drücken.

Mega Drive

Probotector

Noch ein Tip von Benny Schulze, dem Sylvester und Tweety wohl auf Dauer nicht die gewünschte Action gebracht haben. Um Eure Waffenkammer ein wenig aufzustocken, gebt Ihr im Pausenmodus bei diesem beinharten Actionspektakel folgende Kombination ein:

oben, oben, unten, unten, A, oben, oben, unten, unten, B, oben, oben, unten, unten und C.

Jaguar

Tempest 2000

Oliver Gansewendt aus Lübeck ist ein pfiffiges Nordlicht. Drückt man, seine Anweisungen befolgend, im Auswahlmenü-Bildschirm die Tasten 1, 4, 7 und A alle zusammen und hält diese gedrückt, dann ertönt ein dumpfes "excellent". Drückt Ihr während dem Spiel "Option", könnt Ihr Euch ins nächste Level warpen. Im Spiel Taste 6 drücken, und Ihr gelangt in die Bonus-Stage.

Jaguar

Alien vs. Predator

Und wieder hat Stefan Damerau aus Fahrdorf voll ins Schwarze getroffen mit seinen Cheats:

Der erste Cheat aktiviert Funktionen bezüglich Security und Waffen, der zweite ist u.a. zum Stockwerkwechsel außerhalb der Fahrstühle nützlich. Beide Cheats werden im Spiel aktiviert. Der erste ist hauptsächlich für den Marine geeignet.

1. Cheat

Pause und *Option* drücken und gedrückt lassen, dann gleichzeitig 1 und 3 drücken (die HUD-Brightness/ Save Game-Anzeige sollte verschwinden), dann gleichzeitig 2, 5, 7 und neun drücken. Jetzt hört Ihr das Lachen des Predators.

Folgende Funktionen lassen sich nun aufrufen:

- *Option* und 6 drücken, um die Security-Einstufung zu erhöhen
- *Option* und 9 drücken, um die Security-Einstufung zu senken
- *Option* und 8 gleichzeitig drücken, um den Motion Trakker ein- und auszuschalten
- *Option* und gleichzeitig eine Zahl von 1 bis 4 drücken, verschafft Euch die Waffen (1=Shotgun, 2=Rifle, 3=Flamethrower, 4=Smart Gun)
- *Option* plus alle Tasten von 1-4 gleichzeitig drücken, und alle Waffen sind voll aufgeladen

2. Cheat

Ihr müßt dazu *Pause*, *Option* und *6* nacheinander und *1* plus *3* gleichzeitig drücken. Danach drückt Ihr nacheinander B, A, 9, A, 9, A, *, *Option*, 6, #, *, *, *Option*, 2 und *Option*, und wieder lacht der Predator.

Dieser Cheat hat so gesehen die gleichen Funktionen wie Cheat 1, der eigentliche Sinn liegt aber darin, daß sich die Munition der Waffen selbständig wieder auflädt. Dies funktioniert aber nur, wenn man vor Aktivierung des Cheats schon die jeweilige Munition irgendwo aufgesammelt hat. Weitere Funktionen hierbei sind:

- *Option* und A gleichzeitig bringt Euch sofort ein Stockwerk höher (z.B. von Sub 3 nach Sub 2)
- *Option* und B gleichzeitig bringt Euch ein Stockwerk tiefer
- *Option* und 5 gleichzeitig schaltet den Cheat ein/aus

Jaguar

Doom

Nils Ebert aus Hannover war vor allen anderen da, als es an der Zeit war, taufrische Schlachter-Tips abzuliefern. Ölt die Kettensäge:

Drückt während des Spiels folgende Tastenkombinationen gleichzeitig:

Pause und eine Zifferntaste von 1 bis 9 ➤ Start in Level 1-9
Pause und A ➤ Start in Level 10
Pause und A und eine Zifferntaste von 1 bis 9 ➤ Start in Level 11-19
Pause und B ➤ Start in Level 20
Pause und B und eine Zifferntaste von 1 bis 4 ➤ Start in Level 21-24
(Das normale Spiel endet nach Level 23; Level 24 ist ein Geheimlevel, das man sonst über Level 3 erreichen kann. Versucht Ihr nach *Pause* und B höhere Zahlen als 4 einzugeben, dann stürzt das Spiel ab)
Pause und * ➤ Unverwundbarkeit (weiße Augen)
Pause und ➤ alle Waffen, volle Munition, alle Schlüssel

Super Nintendo

Rocky Rodent

Wenn Stefan Hartmann, ähh Rocky über den Titelbildschirm rennt, sollte man nacheinander die Knöpfe Y, A, R, A, B und A drücken. Resultat: ein geheimer Optionsbildschirm erscheint, in dem man "Credit" auf "?" setzen kann, was gleichbedeutend mit unendlich Continues ist.

SNES/ MD

Earthworm Jim

Die nächsten zwei Übersichtskarten zu diesem "Muß-man-gesehen-haben-Spiel" folgen, wie versprochen, auf dem Fuße. "For Pete's Sake", das langgestreckte Elend, schlängelt sich bereits der März-Ausgabe entgegen.

Letzte Ausgabe schrieb ich, daß Earthworm Jim der absolute Redaktionsliebling neben Earthworm Jim ist – so'n Schwachsinn – neben Donkey Kong meinte ich natürlich, was sich der geneigte VG-Leser in der ihm eigenen, vorauseilenden Schläue sicherlich sowieso schon gedacht hatte ...

Ach ja, noch was: Seht Ihr bei "Tube Race" auch, was ich sehe, nämlich eine geheime Auftankstation ganz unten in der fetten Rechtskurve? Der Eingang zum Geheimlevel "Who Turned out the Light" befindet sich übrigens in "Level Five", wo, steht in der VG 3/95.

Mega CD

Jurassic Park

Lang, lang ist's her, seit wir uns das letzte Mal mit Tips zu der etwas enttäuschenden Sega-Fassung des Dino-Spiels JP beschäftigt haben.

Der allgegenwärtige Ilvesheimer (Stefan Hartmann ist mal wieder gemeint) hat es möglich gemacht. Ein Tip, der sich gewaschen hat, bei dem es sich auch lohnt, daß wir ihn an dieser Stelle abdrucken:

Hier gibt es nämlich den sogenannten "NODE JUMPER" zu entdecken, mit dem man einzelne Stages auslassen, und alle Videoclips ansehen kann. Dazu muß man zuerst mindestens ein Ei sammeln und die Zange aus dem Werkzeugkasten im Besucherzentrum (Visitor's Center) mitnehmen. Mit der Zange kann man die blaue Keycard aus dem Schlitz im Kasten ziehen, der rechts vor den riesigen Holztüren am Eingang steht.



Mit der Keycard kann man dann im Besucherzentrum die Treppe hochgehen und die zweite Tür auf der rechten Seite öffnen. In den Brutkasten (Incubator) legt man nun das Ei, verläßt das Zimmer und geht in den Kontrollraum. Dort benutzt Ihr den Computer, um das Spiel abzuspeichern. Wenn Ihr den Kontrollraum verlaßt, einfach *Start* auf dem zweiten Joypad gedrückt halten, bis "NODE JUMPER" erscheint.

Super Nintendo

Star Trek: TNG

Aus der Feder von sth\ilveshm. kommt noch'n Level Select (gähn). Im Titelbild gibt man auf Pad 1 folgendes ein:

Y, Y, X, X, A, A, B, B

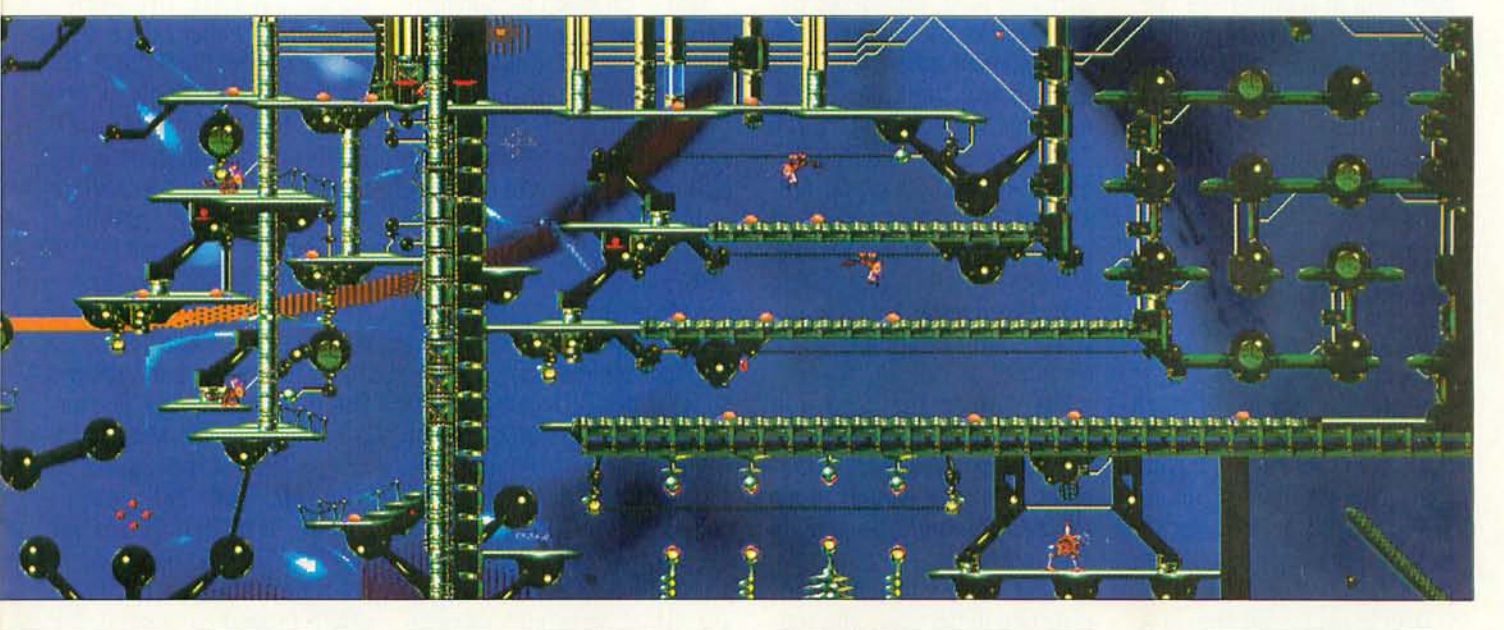
Wer jetzt einen Ton hört, der hat es richtig gemacht. Das Spiel mit *Start* starten (daher stamme wohl der Name dieses Knopfs, orakelt Stefan), und nach dem Beginn gleich wieder pausieren. Wenn man jetzt den Y-Knopf drückt, wird das Level Select-Menü zum Vorschein gebracht. Hier darf jede Mission einzeln angewählt werden.

Super Nintendo

Stunt Race FX

Jan Niemeyer aus Coesfeld, der sich schändlicherweise "das übliche Lob" gespart hat (nie lobt uns jemand, schluchz) weiß noch'n paar Kniffe:

Sobald man die Radio-Controlled-Strecke anwählen kann, ist es möglich, vier(!) verschiedene Strecken zu fahren, indem man einfach auf dem Joypad nach rechts drückt, wenn die Bestzeit der RC-Strecke angezeigt wird. Wer schon immer mal davon geträumt hat, die Battle Tracks alleine zu fahren: kein Problem. Einfach eine Strecke auswählen und dann Joypad 2 nicht mehr bewegen. Der Computer übernimmt darauf-



hin die Rolle des zweiten Spielers. Man kann auch nur dem Computer zusehen, wenn man beide Joypads nicht mehr bewegt. Falls es noch wem nicht aufgefallen ist (Jan ist es zumindest aufgefallen), könnt Ihr, wenn bei Speed Trax die Wagen ausgewählt werden, durch Drücken von *Select* die drei Computergegner bestimmen.

Und weil Jan ein derart gewiefter Bursche ist, fiel ihm außerdem auf, daß man für das Extra in *Night Cruise* (siehe VG 10/94 Seite 64) nicht alle drei, sondern nur ein Starfox-Schild umfahren muß. Ja, ja, wußten wir auch schon, aber dank Dir ist es jetzt endlich offiziell ...

Mega Drive

Sonic Spinball

Daniel Meslien(?) aus Schwerin ist schlauer als der Sega Infoservice in HH, denn die kannten die hier vorgestellte Levelanwahl noch gar nicht (dafür hat Daniel Defizite auf anderen Gebieten, ich sage nur Schrift, aber nobody ist eben perfect, gelle Daniel?).

Drückt im Optionsmenü A, unten, B, unten, C, unten, A, B, oben, A, C, oben, B, C, oben. Nach dem letzten "oben" ertönt ein Geräusch. Im Hauptmenü habt Ihr nun drei Möglichkeiten:

A+Start gleichzeitig 2.Level
B+Start gleichzeitig 3.Level
C+Start gleichzeitig 4.Level

Super Nintendo

Jimmy Connors Pro Tennis Tour

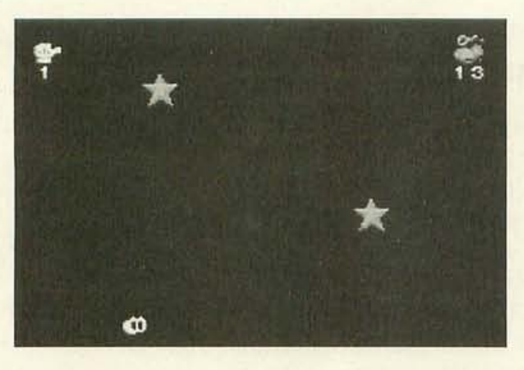
Marcus Uhl aus March-Holzhausen schickte sich an, derer Tips gleich zwei zu senden an (damit sich's reimt) uns, der VIDEO GAMES (jetzt reimt sich nix mehr), und hier sind sie:

Aufschlagdurchschnittsgeschwindigkeitsverbesserung
Dies erreicht Ihr, indem Ihr einen Y-Aufschlag ausführt. Ihr müßt, wenn Ihr von rechts serviert, an die rechts Wand schlagen (bzw. links an die linke Wand schlagen). Ihr müßt aber bis zum letzten Augenblick warten, ehe Ihr den Knopf loslaßt. Wenn Ihr es richtig gemacht habt, müßte die Geschwindigkeitsanzeige bei 250 km/h stehenbleiben. Wenn Ihr in den Statistikbildschirm umschaltet, könnt Ihr Euch überzeugen, daß die Spitzengeschwindigkeiten dieser Aufschläge bis zu 824 km/h und mehr betragen. In der Statistik werden solche Aufschläge manchmal sogar als Asse gewertet, sie zählen aber nicht als Punkt.

Die Aufschläge sind von oben und unten anwendbar.

Erfolgreiches Aufschlagspiel, oder wie verarsche ich meinen Computergegner im Turniermodus
Diese Taktik ist nur auf Hartplatz und in der Halle anwendbar, allerdings jeweils nur im Turniermodus: Ihr müßt einfach einen kurzen B-Aufschlag in die Mitte des gegnerischen Felds servieren. Jeder Aufschlag ergibt dann ein As.

(Es ist übrigens beachtlich, was Marcus für Wörter kennt. Schreib mal ans Glücksrad, die suchen noch so lange Begriffe)



Wo befindet sich nur dieser Bonusraum? Nicht in DKC, auch nicht in EWJ, sondern Mickey Maus tappt hier im Dunkeln.

Mega Drive

Earthworm Jim

Benjamin Rehausen aus Berlin hat zwar noch nicht den Debug-Code, aber immerhin schon drei kleine Nachfüll-Cheats aus dem Modul herausgedaddelt.

Pausiert das Spiel und drückt:
A, B, B, B, C, A, C, C – volle Wumme, ey.
unten und C gleichzeitig, A, B, C, A, B, A, C – 9 Laserschüsse.
oben und B gleichzeitig, B, A, C, A, A, A, A – Extraleben für Jim.

Mega Drive

Ecco 2

Und noch einen brandneuen Sega-Cheat bescherte uns der Rehausen Benni. Genauso wie im ersten Teil haben die Programmierer auch dieses Mal eine geheime Levelanwahl mit aufs Modul gepackt. Wieder müßt Ihr Ecco ein paarmal nach links und rechts bewegen, und probieren genau in dem Moment die Starttaste zu drücken, in dem Ecco in die "Kamera schaut", sprich, geradeaus in den Bildschirm guckt. Wenn Ihr Ecco also genau während einer Drehung pausiert, könnt Ihr durch Eingeben von A, B, C, B, C, A, C, A, B ein Cheat-Menü aufrufen, in dem so ziemlich alles Wesentliche am Spiel verstellt werden kann.



SNES/ MD/ MCD

Mickey Mania

Was für ein Familientreffen! Gleich auf allen drei Systemen wurde mir der Level-Select vorgesetzt, lecker Freßchen, kann ich da nur sagen.

Markus Rohmann aus Herten, verantwortlich für das SNES-Level-Select, würzte seinen Tip außerdem noch mit der Beschreibung eines Bonuslevels. Im Elevator-Level müßt Ihr, nachdem das letzte Skelett ausgeschaltet ist, einen Schritt aus dem Aufzug gehen, und dann wieder in den Fahrstuhl zurückspringen. Der Lift bringt Euch jetzt eine Etage höher, wo Murmeln, Sterne und Leben warten.

Zwecks der Levelanwahl müßt Ihr ins Optionsmenü gehen und *SOUND TEST* anwählen. Wählt dann als Musik *BEANSTALK 1*, als Sound *EXTRA TRY* und geht mit dem Cursor auf *EXIT*. Drückt hier ein paar Sekunden lang entweder die L- oder die R-Taste, bis ein bestimmter Jingle ertönt. Schon könnt Ihr unter *Start Game* das gewünschte Start-Level aussuchen. Benjamin Rehausen aus Berlin kannte dagegen nur die beiden Cheats für die Sega-Konkurrenzsysteme. Verfahrt beim Mega Drive genauso wie oben beschrieben, also zuerst auf *Options*, und dann auf *Sound Test* gehen. Stellt hier als Musikstück *CONTINUE* ein, bei Sound FX *APPEAR* und bei Speech *THINK*. Setzt den Cursor auf *EXIT* und drückt das Steuerkreuz nach links, bis der Jingle ertönt (dauert ca. 5 sec.). Die Anfangsbuchstaben der Wörter Continue, Appear und Think ergeben übrigens das Wort CAT, und das in einem Mickey Maus-Spiel. Ganz schön witzig, die Herrschaften Programmierer von Sony. Der Cheat für Mickey Mania CD ist übrigens fast der gleiche "CAT-Cheat".

Macht alles genauso, wie eben schon einmal beschrieben. Bei der CD-Version müßt Ihr lediglich bei Speech *TAKE THAT* auswählen. Ansonsten funktioniert alles wie beim Mega Drive.

! Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr schickt.



0221 - 12 10 67 /68 /69

SUPER NES

Blackhawk dt	119.90
Bomberman II dt	119.90
Donkey Kong Country	139.90
F1-Pole Position II dt	129.90
Final Fantasy III us	149.90
Indiana Jones dt	139.90
Lemmings II dt	139.90
Mickey Mania dt	129.90
Micromachines dt	119.90
NHL-Hockey'95 dt	134.90
Pitfall dt	139.90
Return of Jedi dt	139.90
Samurai Shodown dt	139.90
Sparkster dt	99.90
Street Racer dt	119.90
Vortex dt	129.90

weitere SNES-Titel an Lager!

Fire-SFX50/60Hz Adapter für US/JP-Spiele	39.90
Fire-6-Player Adapter	59.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
in Verbind. mit Umbau	29.90
Game Boy Adapter	89.90

1-1/2 Jahre Speed it Up...!
Und täglich werden es mehr SNES-Besitzer, welche die Vorteile des Speed it Up...! nutzen:
- Keine Adapterprobleme mehr
- Jedes SNES-Spiel läuft sofort
- 20% schneller auf 60Hz (mit 60Hz tauglichem TV)

Umbau 50/60Hz inkl. Schacht-adapter in nur drei Werktagen mit 1/2 Jahr Garantie! 99.00

Umbausatz dt mit ausführlicher Anleitung (für Bastler) 69.00 (getestet in der Maniac 11/94)



SATURN

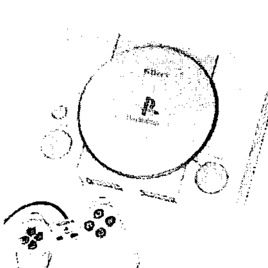
Grundgerät jp 60Hz inkl. RGB-Umbau 1099.00

SEGA 32X

32X-Adapter dt	389.00
Moto Cross dt	139.90
Star Wars Arcade dt	139.90
Virtua Racing DLX us	139.90

MEGA DRIVE

Castlevania dt	**59.90**
Dynamite Headdy dt	109.90
Earth Worm Jim dt	129.90
Hyperdunk dt	**59.90**
König der Löwen dt	129.90
Lemmings II dt	124.90
Mega Bomberman dt	119.90
Mickey Mania dt	124.90
Micromachines II dt	119.90
Misadv. of Flink CD dt	99.90
NBA Live'95 dt	119.90
Soleil dt	129.90
Soulstar CD dt	119.90
Sparkster dt	99.90
Super Turrican dt	99.90
Urban Strike dt	99.90
WWF Raw dt	139.90
Mega Drive II dt	189.00
Action Replay Pro II dt	109.90
US/JP-50/60HzAdapter	39.90
4-Player Adapter	59.90
Umbau 50/60Hz	39.90



Playstation



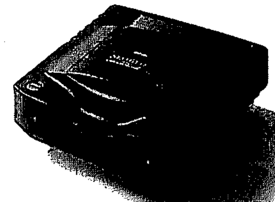
dt 109.90



dt 139.90



dt 139.90



NEO GEO CD

Grundgerät Top-Loader RGB-60Hz oder PAL-50Hz, inkl. 2 Joypads je 990.00

Joyboard	119.00
Samurai Shodown II us	149.00
World Heroes II Jet us	139.00
King of Fighters'94 us	149.00
NEO GEO CD's ab	99.00

NEO GEO

Natürlich führen wir auch alle neuen Titel als Modul.

PANASONIC 3DO

Grundgerät PAL	999.00
mit RGB-Umbau	1099.00
Off-World Interceptor	124.90
Rebel Assault us	119.90
Super Street Fighter II	139.90

weitere 3DO-Titel an Lager

JAGUAR

Grundgerät inkl. Cybermorph

RGB-60Hz us	599.00
PAL-50Hz dt	589.00

Jaguar-Spiele an Lager

ZEITUNGEN

Edge	18.00
EGM	17.50
EGM II	17.50
Game Fan Magazine	15.00



GAME SAVER™

Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER™ kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "zwischenspeichern" und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du an einer schwierigen Stelle nicht weiterkommst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist.
Weiterhin ist der original GAME SAVER™ ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele.
Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbremsen auf 50%
Der original GAME SAVER™ mit deutscher Anleitung

DM *99.-*

UNSERE LADENLOKALE

JUMP 'N' RUN

K Ö L N
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

K O N S T A N Z
bei Quicksoft
auch PC Hard- & Software
Untere Laube 16 - Konstanz

Ladenpreise können abweichen



dt 99.90



dt 109.90



dt 389.00

aRJay-Games
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221- 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten. Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen.

Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Lieferung und Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme.

Super Nintendo

Star Wars III – Return of the Jedi

Jörg Rutkowski's got'em all, kann ich da nur sagen: siehe Tabelle, rechts.

Level	Endgegner	Easy	Brave	Jedi
Anflug Jabba's Palace	–	–	–	–
Tatooine	Security Robot	RLGQMN	BGFSMH	RRSBTS
Jabba's Dance Hall	Bib Fortuna	ZJLMRJ	JVPLHP	YQYHJN
Jabba's Palace	Riesenfrosch	LZLKJF	VDLBGG	ZPNKKZ
Rancor Pit	Rancor	VTYMZX	MKYXVN	BZGBJX
Attack on Sail Barge	Kugel-Monster	QZNFPP	LBRHFR	MSDZZR
Inside Sail Barge	Jabba	VKCDFD	GPTDZC	XXVPBG
Speeder Bikes	–	ZCTKFC	DDDQYZ	CQQBKP
Ewok Village A	EVE-9D9	LFWLTQ	NVBJJH	XNHPSF
Ewok Village B	Feuer-Monster	LFWLTQ	NVBJJH	
Endor	Raumfähre	QDQGKH	GRMJYX	MFWHQM
Falcon	–	CPMRZV	ZKQHQD	VCYNNP
Power Generator	Power Gen.	CDWLTY	WCBMKS	BPSDVS
Inside Death Star	zwei Roboter	BPFFZQ	KXVZZD	DSFYGD
Falcon- Attack on Death Star	–	RMNVLC	BWHPHZ	NJHPHL
Tower	Roboter, Emperor's Guard	RVKFKG	MKZYDP	BZCBCB
Tower Entrance	Darth Vader	VQXDQJ	KHWKCB	VGKSNJ
Emperor's Chamber	Emperor	HLQMVL	WDSMNN	PPNNZY
Death Star I	–	VQJGWF	GWYXGN	CJQKMX
Death Star II	–	ZZSTXZ	BGSWLD	TXQLTM

Super Nintendo

Vortex

Marcel Engelmanns SNES, das übrigens in Seeburg am Stromnetz zu hängen pflegt, hat einige Codes ausgespuckt, die sein Besitzer anderen Zockern nicht vorenthalten möchte.

Level 2	Cryston	YFGJW
Level 3	Voltair	RWXVP
Level 4	Thermis	DHLNC
Level 5	Magmemo	BGVRG
Level 6	Vortex 2	JNBTK
Level 7	Trantor	XLQMB

Marcels Kommentar zu den Endgegnern:
Keep on Morphing



Action Replay Codes

Hallo, Mogelfreunde! Ihr habt es nicht anders gewollt, deshalb hat sich diese einstmals abgesetzte Rubrik vor einem halben Jahr neu gegründet. Geld gibt es aber keins für eingesandte ARP-Codes:

Coolspot (SN)

7E00620E Schnell am Ziel

Donkey Kong Country (SN)
(leider nur mit ARP 2)

80E9BC60 DKC akzeptiert ARP
7E057706 unendlich Leben
7E057706 jede Banane ergibt ein Leben
7E057F01 Ihr besitzt immer ein "G"
7E057F02 Ihr besitzt immer ein "N"
7E057F04 Ihr besitzt immer ein "O"
7E057F08 Ihr besitzt immer ein "K"
7E05810X Spielchen aussuchen (mit "X")
7E057901 unendlich Affen
7E1E25FF immer Anzeigen im Bild
7E057202 nur ein Gold-Expresso für die Bonusrunde nötig
7E057402 nur ein Gold-Enguarde für die Bonusrunde nötig
7E057102 nur ein Gold-Winky für die Bonusrunde nötig
7E057302 nur ein Gold-Rambi für die Bonusrunde nötig

Chaos Engine (MD)

FF41140006 unendlich Spezialwaffen für Player 1
FF418A0006 unendlich Spezialwaffen für Player 2
FF410F0010 maximale Schußkraft für Player 1 zu Beginn
FF41850010 max. Schußkraft für Player 2 zu Beginn
FF094500FF unendlich Geld f. beide Spieler
FF096300XX Level-Select (für XX Zahl einsetzen)

Sonic and Knuckles MD)

FFFE120009 unendlich Leben
FFFE180099 unendlich Continues
FFFE210063 unendlich Ringe
FFFFE00001 Level-Select (A und Start im Spiel gleichzeitig drücken)
FFFE240005 unendlich Zeit

Da auch bei so wenigen zu später Stunde eingetippten Zahlen Fehler passieren können, sind alle Angaben ohne Gewähr

Außerdem funktionieren manche neuen Codes nicht beim Action Replay 1, während hingegen alle alten Codes ohne Probleme beim neuen ARP 2 funktionieren.



Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es wieder:

Wortklauberei

Sehr viele Leser stolpern in Ihren Briefen immer wieder über unseren ausgefallenen Namen VIDEO GAMES, vielmehr über dessen erste Hälfte. Da heißt es dann "liebe Vidio Games", "Hallo Ihr Leute von der Vidiu Gemes" oder "Hi Vidio Gang". Daher fühle ich mich an dieser Stelle doch genötigt, kurz den Oberlehrer rauszuhängen, um derartige Mißverständnisse in Zukunft zu vermeiden. Also, "VIDEO" haben schon die alten Römer gesagt, wenn sie sie etwas erspäht hatten. Es sollte heißen "ich sehe". 2000 Jahre später mutierte der alte Italienerspruch dann zu einer Bezeichnung für die wichtigste Einrichtung unserer Freizeitindustrie – kennt jeder, brauch ich nichts mehr dazu zu sagen.

So wichtig ist das aber alles nicht. Richtig peinlich wird es erst bei Totalverwechslungen, wie erst neulich wieder im Fall von Sirko G. aus Memmingen geschehen: "Ich heiße blabla 23 Jahre blabla habe seit blabla Konsole blabla. Jetzt habe ich mir das 1. Mal die *Gamers* gekauft und bin begeistert. Ich werde sie ab jetzt regelmäßig kaufen ..." Oh, Mann!



KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für **5,- DM GEGEN VORAUSKASSE** eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 04/95 (erscheint am 22.03.'95) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 14.02.'95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 19.04.'95) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor.
Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt oder in denen Kopierstationen angeboten werden sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Game Boy

Ich verkaufe für den Game Boy die Spiele: Duck Tales und World Cup für je 20 DM. Tel. 06172/303920, ab 19.00 Uhr erreichbar, nach Jenny fragen

Kaufe Game-Boy-Spiel! (mit Anl. + Verp.). Angebote mit Preisvorst. an: E. Schissler, Franzenstr. 4, 72135 Dettenhausen. Gilt immer!!!!

Verk. Game Goy Modul 76 in 1 z.B. Tom u. Jerry, Wrestling Alien 3 usw. o. Modul 128 in 1, z.B. Terminator 2, Spiderman 3 usw., verk. Game-Gear-Modul 53 i1, z.B. Streets of Rage, Prince of Persia usw. günstig, Tel. 0541/62636

Suche Bubble Ghost, Great Greed, Pyramid of Ra, Wave Race, Puzznic. Wenn möglich mit Originalverpackung! Tel. 08225/1038, Thorsten Tögel, Kirchberg 2, 89343 J.-Scheppach

Suche Faceball 2000, Probotector 2, Fatal Fury 2, Samurai Showdown, Final Fantasy 3, Waverace, möglichst schriftlich an: Roman Heger, Fichtelbergstr. 41, 70469 Stuttgart

Aufgepaßt! Verkaufe 4 Superspiele: NFL Football, Roger Rabbit, Sword of Hope, Gogo Tank, neuwertig, zusammen für 130 DM, einzeln 35 DM; Tel. 089/8577642, Christian

Verk. Game Boy Grundgerät + Tetris, Kirbys Dreamland u. Kirbys Pinball Land f. 150,–. Top Zust., 100 % o.k., Telefon: 0471/88209, nur komplett

Verkaufe Game Boy + Hyperboy + Tiny Toons + Dr. Mario + Star Trek + Quarth + Fortress of Fear + Double Dragon 2 + Tennis + Tetris + Tail Gator für 350,– DM! Tel. 08638/67881

Lynx

Verkaufe Lynx mit 5 Spielen (Gaunlet + Roadblasters + Electrocop + Turbosub + Joust. für DM 135! Telefon: 05766/1423, ab 14.00 Uhr (Tobias verlangen!)

Lynx Module und Zubehör gesucht. Atari 5200 Konsole, Module und Zubehör gesucht. Angebote an: J. Mahlow, Südring 56, 55128 Mainz

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Infos und Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel. + Fax: 02307/61532

Kaufe Deine Lynx-Spiele zu fairen Preisen! Postkarte mit Spielliste + Preis an: A. Gall, Markenbildchenweg 39, 56068 Koblenz

60 DM Reward! Gesucht: Lynx-Spiel Desert Strike! Bitte nervt mich nicht am Telefon sondern Postkarte an: A. Gall, Markenbildchenweg 39, 56068 Koblenz

Master System

V.: S. Tennis, Bank Panic, F. Zone, Spy vs Spy, Columns, Glob. Defense, Act. Fighter, Chorlifter, für je 30 DM, P. Meyer, Freiheit 8, 39326 Gr. Ammensleben, Tel. 039202/60623

Mega Drive

Verk. MD + 1 Joyp. + 4 Spiele (Shi. i. t. Dar., Tiny T., Landstalker, NHL '94) alles dt. für 370 DM + NN-Gebühr, Tel. 08505/860 Martin (nach 18 Uhr)

Suche preisgünstig MD 2, 32 X, Games wie Sonic 1–4, Spinball, NBA Jam, Lemmings, Mega-Turrican, M. Schrecke, Brückenstr. 3, 99752 Bleicherode

Verkaufe Mega Drive mit Doppelumschalter, 22 Games (z.B. Rocket Knight, Castlevania, Toejam & Earl 2, Tiny Toon, Thunderforce 4) u. ARP für 750 DM; Tel. 05205/70452

Verk. Splatterhouse 3, Gunstar Heroes, Robocop vs. Terminator, Action Replay 2 je DM 65,– (AR1 = 50,–); Gynoug, 2 Crude Dudes je 50,–, u.v.m. (auch SNES): Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

Verk. über 50 Mega Drive Spiele und CDs, z.B. Cool Spot = 50 DM, Jungle Strike = 50 DM, Rage in the Cage CD = 50 DM, Sewer Shark CD = 60 DM, Sonic CD = 50 DM, World Cup 90 = 30 DM; Tel. 0209/610719

Verk. Flashback 70, Quackshot 60, Mega Games I 50, Wiz'n Liz 50, Rolo to Rescue 55 DM. Suche Sonic 3, Micro Machines zu kaufen, Tel. 08622/637, Steffen

Verkaufe MD-Spiele Sonic (2), Master of Monsters Elviento u.a., darunter Raritäten wie Kujaku-OH 2.0, E-Swat, Mickey Mouse, Tel. 06195/4676, Manuel, Preise zw. 35,– und 60,– VB

Verk. MD u. MCD Spiele: Ecco 60,–, Road Ava., Time Gal, Jaguar f. je 40,–, Afterburner 3 45,– Ground Zero Texas 75,–, MD Fifa Soccer 75,– u.v.a., Tel. 04821/92936 od. 85609

Tausche Rocket Knight, Streets of Rage 3, Zombies, Gynoug, Thunder Force 4, K. Chameleon, Wonderboy 3, Landstalker, A. Runner u. Quackshot gegen Mega CD + 2 Sp.; Tel. 039080/2293

Suche Advanced Military Commander für MD. Ruft an unter Tel. 02732/28460. Mein Name: Gernot Weckesser

Tausche SNES + 2 Joypads + 3 Spiele (Populous, Super Mario World + Dungeon master) + Adapter gegen Mega Drive + Master of Monsters und 3 andere Games, Tel. 07156/29041

Verk. Mega Drive II mit 11 Spielen, darunter: Zool Sonic 2, 3 u. Spinball, Dr. Robot, Nicks Mean Bean Machin Eu Turtles, Tel. 04233/1288, Preis 700,– VB, Neupreis 1300,–

Verk. Mega Drive (defekt) 50 DM und 8 Spiele à 50 DM, u.a. Sonic, Streets of Rage. Tausche auch gegen SNES-Spiele, Tel. 08531/32598, Martin, Mo. 20–21 Uhr

30 Mega CDs ab 30 DM, 50 MD Module ab 25 DM, SNES-Module ab 40 DM. Liste gegen Rückporto bei Gerald Schneider, Deggendorfer Str. 6A, 94526 Metten

Verk. jap. MD mit 50/60 Hertz, Umbau u. Super Monaco GP für nur 99 DM, außerdem Spiele für GG, PCE und CD 32 abzugeben, Tel. 03386/280247

Verkaufe Japan-Mega-Drive mit Joypad, 4 Spielen, Netzteil und Aufbewahrungsbox für 290 DM VB, Tel. 05631/3178

Kaufe/tausche MD + CD-Sp., habe Fifa 95, Lion King, Sonic + Knug. u.a., suche div. Neuheiten, auch Samml. m. Konsole, suche 3DO günstig, Tel. 04774/1789, Rainer

Tausche, kaufe Spiele für fast alle Systeme, auch Sammlungen mit Gerät, suche z.B. Donkey Kong, Country für SNES, suche 3DO + Spiele, Tel. 07724/7747

Verkaufe Mega Drive I komplett mit 25 Spielen, u.a. Shinobi I, Tazmania, Kid Chameleon, Streetfighter II, S.C.E., Streets of Rage II; Tel. 07131/31712

Tausche SNES-Spiele, z.B. SF 2 Turbo, Alien Tool, Spot, NHL 94, Starwing, Jurassic Park, Wrestlemania, Probotektor, gegen Mega Drive Spiele, am besten MK 1, 2, Tel. 06525/604

Verk. f. Mega-Drive: Landstalker, Shinobi, Shining in the Darkn., Sonic 1, Starflight, Wonderboy in Monsterworld, Tel. 05521/4803

Verk. NES mit AR Pro und diverse Mod., verk. auch MD MCD Spiele und Action Replay 1, 2. Liste anfordern Mirko Schweikhardt, Bahnhofstr. 37, 63683 Ortenberg 5

Suche dringend MS Pacman von Namco/Tengen mit Verpackung für das Mega-Drive! Verkaufe Platinenabspieler mit Super Pacman 350,–; Tel. 07732/53768, Marco

Verk. Urban Strike 65 DM, Dune 2 60 DM, NHL Hockey 94 50 DM, Quackshot 40 DM, Tel. 07307/21860

Verk. Splatterhouse 3, Gunstar H. je 65,– DM, Haunting, Megalomania, Action Replay 1 je DM 55,–, Gynoug, 2 Crude Dudes je 45,–, u.v.m. (auch SNES): Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

Verkaufe MD + Spiele + 2 Joypads: Auswahl unter: Streetf. 2CH, Sonic 2, Gunstar Heroes, Streets of Rage 2, Tiny Toon, Shinobi, Castle of Illusion usw., Tel. 08135/584, VHB 300,–

Verk. Mega CD II + Mega Drive + 3 CD-Sp. (Thunderh., Silpheed, Sonic) 7 Mega Drive S. (V.R., G. G., Turtles, Sonic M.G.) + 2 x 6 Button P. (NP 1500 DM) für 800 DM, Tel. 07066/8709

Sonic 1 30,–, Sonic 2 40,–, Shin. i. t. Darkness 70,–, Shining Force 1 70,–, PGA Euro Tour 70,– Landstalker 80,– mit Gl: Guide, Chr. Böhm, Hauptstr. 83, Garmisch-Pa., Tel. 08821/57648

Tausche MD- und MCD-Spiele! Suche u.a. BC Racers, Soulstar, Mickey Mania, Sonic & Knuckles, Pitfall, Tel. 07152/25542

Tausche Eternal Ch., Thunderf. IV gegen Shining i. t. Darkness, Shinin F. od. Landstalker, schreibt an J. Goldschmidt, Neumarktstr. 31, 98639 Metzels

Verk. MD (50/60 Hz) 100 DM, MCD II mit R.A. 300 DM, MGH 16 MB 500 DM, Virtual Racing, jap. 80 DM, Thunderh. 50 DM, Battlecorps 50 DM, K.F. Spuadron 70 DM, CDX II 50 DM, alles mit Verp. u. Anl., 100 % o.k., Tel. 08022/85142, Ralf

Tausche: Gods, Alien, NBA-Jam, Jurassic-Park, Kid-Chameleon, Gynouy, Robocop versus Terminator, Batmans R., usw., Suche: Lynx, Master u. Mega CD wie sonic 2–3, Ecco (kaufe auch), Tel. 05121/56822

Suche gut erhaltene Mega Drive Spiele, dt. Version, mit Anl. und Verpackung, auch Tausch und Verkauf. Verk. Zeitschr. und Mega-CD mit Spielen. Ruft an! Tel. 06190/1319

Mega-Drive + Super Nintendo zu verkaufen. Suche Saturn im Tausch o.ä., verk. auch alle Video Games-Hefte (alle Ausgaben) + Power Play + Man., ab 17 h, Tel. 04936/363

NES

Suche dringend Ice Hockey Classic und Faxanadu für's NES, zahle gut. Angebote ab 17 Uhr, Tel. 02338/2996, Timo Thünken, Zur Esse 8, 58339 Breckerfeld

Verk. NES mit AR Pro und diverse Mod., verk. auch MD, MCD-Spiele und Action Replay 1, 2. Liste anfordern Mirko Schweikardt, Bahnhofstr. 37, 63683 Ortenberg 5

Verkaufe NES-Spiel Mega-Man 3 + Game Geny für je 35 DM, verkaufe außerdem für den Game Boy Krustys fun house für 25 DM; Tel. 0711/710129, verlangt Nicole

Verkaufe z.B. Mega Man 2 + 4; Shadowgate; Wizzards + Warriors III; Goonies; Rollergames; Jackie Chan; Blue Shadow; Swords + Serpent; Metroid; Rescue; Pad-Advant; Tel. 02501/58613

Super Nintendo

Verkaufe: Secret of Mana für nur 70 DM (dt. Version) und Populous 2 für nur 60 DM (Pal-Version), Tel. 05402/3138

Verk./tausche für das SNES: World League, Basketball, Sim City, Turtles T., F. Zero, J. M. Football '94, Flintst., SM World; suche dringend: Multi Mega, Tel. 09771/8336 (Matthias)

Verk. dt.: Sim City, Parodius, Mario Paint + Maus (je DM 60,–), Super Tennis 40 DM, Tim Schrock, Kreuzbreite 17, 94315 Straubing, Tel. 09421/42986

Suche für SNES Ogre Battle und Ogre Tactics, gerne jap., möglichst gut erhalten. Zahle gut. Suche Club für jap. Spiele, Tel. 02721/82945, 18–20 UHR

Verk. SNES-Spiele: SF 2 Turbo, Young Merlin, Lost Vikings f. je 80,–, SF 2, R-Type f. je 50,– , Alien 3 f. 60,–, Goof Troop, Mario is Missing f. je 70,–, Tel. 04821/92936

Verk. Super Nintendo + Streetfighter II + Super Soccer + Shadowrun + Sup. Mario Bros. + Spieleadapter für 300 DM, Tel. 08762/2158

Verkaufe SNES-Spiele: F1-PP, Tecmo NBA + Uni Adapt. (50,–), Virt. Soccer, CH. WC Soccer, Pl. Manager (40,–), S. Tennis, Martin Schmid, Hauptstr. 7, 72488 Sigmaringen

Verk. oder tausche: Stunt Race FX dt. für 89 DM, wie neu und Crash Dummies dt. für 59 DM, auch wie neu. Ruf mal an. (Tausche nur gegen dt.) suche: Mario Paint; Tel. 07159/42234

Verkaufe SNES + 2 Pads 80,–, Mr. Nutz 60,–, M. Kombat 50,-, M. Allstars 35,–, R. Rumble 40,–, Striker 40,–, Lemmings 30,–, Busts Loose 30,–, JM Football 35,–, u.a., Tel. 09281/43066, Marcus

Suche Rollen- o. Action-Adventures für SNES, zahle bis 60–70 DM. Suche Fin. Fantasy 3, Soul Blazer 2, Tel. 07672/4522, ab 18 Uhr, frage nach Denis

Verk R-Type 3, Streetfig. 2 Turbo, Goof Troop je DM 78,–, Super Turrican DM 65,–, Axelay, M. Mouse, Zombies, Starwing je 60,–, u.v.m. + auch MD: 04627/1618 (19–23 Uhr)

Hi! Kaufe, tausche Spiele für SNES, MD, GB und PC-Eng. Habe z.B. Contra MD. Suche Ninja War., Sunset Riders, Rt. of Jedi, Golden Axe 3 u.a.; Tel. 04627/1618 (19–23)



KLEINANZEIGEN

Super Nintendo

Verk. PC-Engine RGB mit Comp. Star Joystick (!) und Topspielen Drunken Master, Dungeon Explorer, Dragon Spirit, Cybercore für DM 210,– VB; Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

Verkaufe/tausche SNES, MD I/II, MCD II, 3DO, Jaguar, Neo Geo (CD); einfach anrufen! Habe auch Zbh. und viele Spiele; tausche auch Sammlungen; Tel. 0711/5490703

Verk. für Super NES: Streetfighter 2, Aladdin, Mario Allstars, Mario Kart, Zelda (alle dt.) und Magical Quest (us), Di. bis Fr. ab 16 Uhr, Tel. 08141/72194

Verk. SNES us 50/60 Hz Schalter mit Final Fantasy 3 + 1 Pad für 200 DM, Tel. 0831/201082, ab 18 Uhr

Tausche F-Zero und Pilotwings gegen Powermonger und NFL Football gegen Shadowrun, alles deutsch, Tel. 06534/292, Patryk, ab 18 Uhr

Super-Nintendo-Spiele zu verkaufen: Flashback 40,– DM, Super Ghouls'n Ghosts 25,– DM, Bubsy (us) 40,– DM, Zombis... (us) 35,– DM; Tel. 07031/606662

Hi! Kaufe, tausche Spiele für SNES, MD, GB und PC-Eng. Habe z.B. Contra MD. Suche Ninja War.; Sunset Riders, Ret. of Jedi, Donkey Kong u.a., Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

Verk. od. tausche: NHL '94, Madde '93, Tiny Toons, NBA Showdown, NBA Jam, Jurassic Park, Cybernator, Actraiser 2, Star wing, Fifa Soccer, Tel. 0291/1798

Tausche Mega Drive mit 7 Spielen + 2 Pads gegen gleichwertiges SNES. Schreibt an Andy Lizureck, Sandöschstr. 28, 88045 Friedrichshafen oder Verkauf für 520 DM

Tausche SNES-Spiele: Slammaster (us), Double Dragon (dt.), Powermonger (dt.) usw. Suche: Empires Strikes Back, Rollenspiele u.a., Tel. 07235/8494

Suche Super Fire Pro Wrestling 3 bzw. All, Japan WWF 3 für SNES. Zahle bis 250,– DM! Tel. 0871/34661 bzw. 089/36101737 (ab 18.00 Uhr, Michael)

Verkaufe für SNES PAL-Version: Mickey Mouse, Jurassic Park, Lemmings, Mario World, Super Metroid, 40,– bis 80,– DM, sehr gut erhalten, nach 18 Uhr anrufen: Tel. 04447/8396

Verkaufe Super Nintendo mit 50/60 Hz Umbau, Schachterweiterung, 2 Controller und mario World 170 DM, Super SF II Turbo VB 109,–, Tel. 09772/1034

Verk. SNES + 2 Joypads + Adapter + 9 Spiele SF2 Turbo, Mario Kart, Contra 3, Axelay, Top Gear, S. Turrican, Actraiser usw. für DM 580,–, Tel. 05064/91005

Verk. SNES-Spiele wie z.B. Mr. Nutz, R-Type, World Heros, Sim City, Might and magic 2, Rock'n Roll Racing, Bomberman, Cool Spot u.a., verk. auch GB + Spiele; Tel. 08072/2400

Ich bin kein Bonze! Nur Videospiele sind eben mein EIN und ALLES. Ich suche deshalb günstige Super Nintendo Spielesammlung mit Gerät (100 %ige); Tel. 09391/7970

Kaufe SNES-Spielmodule (auch US- und Japanimporte) sowie größere Posten und ganze Sammlungen. Angebote bitte an: Tel. 02309/2327

Verk. 33 SNES-Spiele (z.B. Super Streetfighter 2, S. Metroid, Fifa Soccer, R-Type 3, NBA Jam, Madden '94) für nur 1000 DM, 100 % o.k., mit Anleitung, Tel. 0214/59360

Verkaufe SNES + Mario Paint + Axelay + SF 2 Turbo + Super Empire Strikes Back, auch einzeln "günstig". Verkaufe auch GB-Spiele und Master + Spiele, Tel. 08041/3335 Flo

Verkaufe SNES-Games: Lost Vikings (59 DM) oder tausche gegen Plok, WWF1 oder GP-1, Bubsy (49 DM) oder tausche gegen Bubsy 2 oder Stunt Race FX! Tel. 08152/70386

Suche S. Star Wars, zahle bis zu 50 DM, Stefan Späth, Herrenweg 7, CH-8732 Neuhaus. Schreibt bitte schnell!

Verkaufe: F-Zero 10,–, sim City 25,–, Parodius 30,–, STF II Turbo 45,–, Madden NFL '94 45,– Super Mario Kart 20,–, alle Spiele in dt. und mit Anleitung; Tel. 04106/72464

Verkaufe: dt.: Spaceace 70 DM, us: Wizardry-V 85 DM, Gods 60 DM, Dragon's Lair 45 DM, Brawl Brothers 60 DM, jp: Dinosaurs 50 DM, Dion 50 DM, Game Gear + 6 Spiele 230 DM; Tel. 0711/350784

Verk. Sec. o. Mana, Spike m. Fang, AM-Tennis m. Adapter, alle us u. Schlümpfe, Mystic Q, Jurassic Park, Actraiser, alle dt. ab 50,–; Tel. 02402/75917, evtl. Anr. beantw.

Ich verkaufe für SNES: lagoon, Empire Strikes Back, Action Replay Pro für je 70 DM; Tel. 08678/357, ich bis ab 19 Uhr erreichbar

Kaufe/tausche MD + CD-Sp., habe Fifa 45, Lion King, Sonic + Knug. u.a., suche div. Neuheiten, auch Samml. m. Konsole, suche 3DO günstig, Tel. 04774/1789 Rainer

Tausche, kaufe Spiele für fast alle Systeme, auch Sammlungen mit Gerät. Suche z.B. Donkey Kong Country für SNES, suche 3DO + Spiele; Tel. 07724/7747

Verk. S. of. Mana, DK Country, Str. Racer, König d. Löwen je 90,–; NBA Jam (VHB 80), Tiny Toon (VHB 50); verk. auß. alte VG-Ausg. (ab 2/93) für je 5 bis 10,–; Tel. 02171/83226 (dt.)

Verkaufe die Top-Hits Donkey Kong Country (90,–) und Street Racer (90,–), Tel. CH-053/611752, nach Daniel fragen

Tausche, kaufe jegl. Art SNES-Games ob jp., us., dt., Rollen sp. u. Strategie bevorz. Suche auch Sammlungen. Ruft an, auch SNES, Monate später, Tel. 0861/13600, ab 16.00 Uhr

Verk. folg. SNES-Spiele: Alien 3 (40,–), World L. Basketball (40,–), Rock'n Roll Racing (75,–), alle Spiele mit: Verpack., Anl. und PAL-Version; Tel. 02208/75391

Verkaufe für SNES: R-Type (60), Bubsy (60), Flashback (60), Super Soccer (50), Mario (50), alles dt. und per Nachnahme; Tel. 0331/878656, Daniel

Verk. SNES m. 9 Spielen, 2 Pads, ARP 2 und Tragetasche, VB 650,– DM; Tel. 089/527403 (Bastian verlangen), n. 20 Uhr

Verk. PC-Engine RGB mit Comp. Star Joystick und Top-Spielen Drunken Master, Dungeon Explorer, Dragon Spirit, Cyber Core für DM 210,–; Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

Kaufe, tausche SWC Spiele sowie Pro-F-Spiele etc., außerdem suche ich dringend Advanced Military Com. (MD). Zahle bis zu 130,–; Tel. 05725/7488

Suche für SNES z.B. DKC, WWF Raw, M. Mania, NBA Jam, Dragon, Tiny Toon W&W Sports usw. Kaufe/tausche auch ältere Spiele, Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin

Verkaufe alles rund um's SNES. Ruft an unter Tel. 03731/356127, Michael

Suche Neuheiten (auch Sammlungen) fürSNES-NES-MD u. GB, z.B. Final F. 3, Soleil, Earthworm Jim u. viele andere mehr, Tel. 0641/71250 (Kirsten)

Verkaufe Super Mario Kart, deutsch mit Anleitung und Verp., erst 7 Monate alt für 60 DM. Anrufen zwischen 20 bis 21.30 Uhr, nach Manuel fragen, Tel. 05175/6443

Verk. Top-SNES-Titel! Super Bomberman 70,– Parodius 50,–, Star Wing 70,–, Streetfighter II 50,–; Tel. CH-053/611752, nach Daniel fragen

Achtung! Suche Romange of the Three KNG III us 70,–, Stuntrace FX 70,–. Suche MD II + MGCD II + PAD für 450,–, Final Fantasy III 100,–, Tel. 02521/17888, Chun-Wai, ab 17.00 tgl.

Suche für SNES: R-Type 3, Contra (jp), Final Fantasy 3 (us), Mario Allstars (us), habe: Metroid, F. Fantasy 2, Mystical Ninja (alle us); Tel. 05453/3735, Holger

Verk. SNES-Spiele, Super Metroid, Axelay, Jurassic Park, Starwing, R-Type III, Castlevania IV, zw. 50,– u. 70,–DM, alle PAL, Preis VB, Tel. 03425/7180, ab 18.00 Uhr (Sven)

Tausche Spiele! Habe Starwing, Paroidus, Battletoads usw. Suche Probotector, Radical Rex etc. Habe auch Game Boy, anrufen CH (0041/61) 4020671, Alexander

Verk. SNES (us) m. 4 Spiele, Universal-Adapter, Action Replay, 5 Spieler-Adapter u. 4 Pads (2 Infrarot) f. 500 DM, Andreas Haschenz, Tel. 0351/4607235, ab 17 Uhr

Verkaufe für SNES: GP-1 und T2 für 90 DM (oder getrennt für jeweils DM 50!) Tel. 0711/385309, von Mo.–Fr. ab 18.00 Uhr, Deniz!!!

Stop! Verk. die Automatenhits für SNES: Art of Fighting 60 DM, Captain America 50 DM inkl. orig. Verpackung + Beschreib., schnell anrufen; Tel. 02772/61750

Verkaufe SNES us mit 2 Joypads, Scartk. und Jimmy Connors für 200 DM. Habe auch viele Spiele für Profighter, Engine und Mak. Suche SW-Spielzeug, Tel. 05037/2854

Tausche o. verkaufe für's SNES: Bomberman, Fatal Fury, S. Strike Eagle, Actraiser, S. Castlevania u.a. Suche: Y. Merlin, Act. Rep. Pro 2 usw.; Tel. 06451/6736, ab 19 Uhr

Verk. 13 SNES-Games für 500 DM! 10 x us, 1 x D, 2 x jp, z.B. Mario Kart, S. Metroid, Desert Sk. Tecmo NBA, Star Wars, Zelda 3, P & Rocky (evtl. einzeln) – Tel. 07433/8958

Verk./tausche: Fifa Soccer (85 DM), super R-Type 3 (70 DM) oder geg. S. Punch out, Pitfall, NHL '95, Samurai Shodown, Balckhawk (zahl drauf), Tel. 07433/8958

Hallo, ich verkaufe die Super Nintendo-Spiele Alien 3, Jurassic Park, Goof Troop, Road Runner, Bubsy, Bugs Bunny, zu je 55 DM. Ruft bitte bei mir zu Hause an! Tel. 08041/9887

Verkaufe, tausche SNES-Spiele: habe z.B. World Cup '94, Stunt Race FX und mehr. habe auch Lynx-Spiele; Tel. 0771/12239, Boris

Verkaufe Wild Card & Pro Fighter X, allerneueste Version mit 32 MBit DSP 1 Chip und Realtime-Save! Infos unter Tel. 06182/22593, ab 17.00 Uhr

Verkaufe Super Nintendo mit 4 Spielen, Universal-Adapter, ASCII-Dad und Scart-Kabel, Neupreis 590 DM, VHB 400 DM; Tel. 0611/377383, 16 Uhr bis 19 Uhr

Verkaufe Illusion of Gaia (us) per NN oder tausche gegen Brainlord od. Donkey Kong Country; Tel. 09286/7669

Verk. SNES + R-Type 3, S-Battletoads, NBA Jam, Cool Spot, Aladdin, S-Double Dragon, Neupreis 800 DM, 100 % o.k., Preis 499 DM, bei Andreas, Tel. 02238/53619. Tausche auch gegen Neo Geo (CD) + Spiel

Verk.: Starwing 40 DM, Tiny Toons 50 DM, Striker 40 DM, Exhaust Heat 40 DM; Tel. 07307/21860

Tausche/verkaufe Slammaster, R. Racing Stuntr. FX, Allstars, Parodius, NHL '94, Sup. GNG., Tiny Toons, Exhaus Theat !! u.v.m. Suche: Vortex, Popoon, E-Sim., Str. Rac., Tel. 0208/360243

Verk. f. SNES: S. M. W. (50) (ohne Verp.), Jurassic P. (75), S. M. Allstars (60), Daffy Duck (75), Super Empire Strikes Back (80), Tel. 09181/22404

Tausche dt. SNES mit 1 Joypad, 5 Spielen (SM World, SF 2...), 1 US-Adapter gegen 1 dt. MD mit 3 Spielen und 2 Joypads. Tel. 0221/7901147, nach 17 Uhr (Christoph)

Verkaufe Spiele für SNES, z.B. Mario Kart 65,– Probotector 50,–, Rock'n Roll Racing 65,–, Jimmy Conners Tennis 50,–, WWF Royal Rumble 60,–, Turtles I + II 60,–; Tel. 06074/90282 (Dennis)

Suche preisgünstig SNES + Games wie: Donkey Kong Country, NBA Jam, Super Streetfighter II, usw.; M. Schrecke, Brückenstr. 3, 99752 Bleicherode

Verkaufe Tiny Toon Adventures, Super-Turrican und WWF-Super-Wrestlemania (alle 3 PAL-Versionen) für je 40 DM. Tel. 08141/25839, Roland Graban

Verk. Action Replay Pro, super Metroid, Alien 3, Road Runner, komplett für nur 150,– DM, Tel. 089/7144553

Verk. SNES mit 16 Spielen, z.B. Donkey K., Earth Wz. SSF II, Game Saver Arp. 1 + 2; 6 Spiele AD und AD für us, jp. Games, 3 Pads, 1 Joyboard für 900 DM VB, Tel. 02103/241051

Verkaufe jap. SNES mit 12 Spielen, VHB 750 DM, Tel 07041/3690

Tausche: SMW, Zelda, Asterix, Prince of P., L. Vikings, Castlevania, Mr. Nutz, Mystic Quest, Daffy Duck, usw., suche: Plok, Rainbow B., Another W., Merlin, Myst. Ninja usw. (alles dt.), Tel. 04321/51302

Wahnsinn! Verkaufe meine Spielesammlung, ca. 400 Mega Drive, 130 Master, 100 Mega CD u. 120 Super-NES-Spiele. Alle Spiele sind in bestem Zustand. Tel. 0711/7970285, ab 20.00 Uhr

Verkaufe für SNES: F-Zero (30 DM), Mario Allstars (45 DM), Striker (50 DM), Aladdin (55 DM), Mystic Quest (60 DM), Super Ghouls'n Ghoast (30 DM). Alle spiele zusammen für 230 DM, Tel. 06522/1494

Verk. Axelay, Starwing, Alien 3 je DM 60,–. Suche Super-Gameboy, Ret. of the Jedi, Wolfenstein 3D, Donkey Kong C., Ninja War. u.v.m. + auch MD-Spiele: Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

Verkaufe SNES-Module 28 Stck. zwischen 50 bis 80 DM dt. Originalv. + Anleitung, 100 % o.k., Tel. 07461/8664, ab 16 Uhr, David verlangen

Verkaufe o. tausche: Cool Spot, Turtles in Time, Magical Quest, NHL Hockey '94, Streetf. 2 Turbo, alle dt. Preisverhandlung am Telefon, Tel. 030/8838378

Verk./tausche z.B. Cybernator, Actraiser I, Starwing, Parodius, Troddlers, Lemmings I, Axelay, Kevin, Krusty, Pop'n Twinbee 1 + 2, Super Swiw, Musya, M. Missing, Tel. 02501/58613

Kaufe und tausche Videospiele für Super-NES, Mega Drive und andere Systeme, z.B. Jaguar, 3DO, Neo Geo, Tel. 089/1403732, suche Neo Geo-CD

Tausche ARP 2 gegen Goof Troop u. Aladdin, Tel. 0621/6297361

Suche SNES mit 8–10 Spielen, tausche auch gg. anderes System (Jaguar, MD-CD). Habe auch noch Turbo Duo mit mehreren CDs. Kaufe evtl. Neo Geo CD, Tel. 07331/40749

Verk.: SNES, Final Fantasy 3, Donkey Kong Country, SSF II u.v.a., außerrdem V. Games, Mega Fun, Maniac, Gamers Total u.v.a.! Tel. 02246/5735 (15–21 Uhr)

Verkaufe Super Nintendo 50/60 Hz + 2 Pads + 20 spiele (u.a. Fifa, Rock'n Roll Racing,...) für 1399,– DM! Spiele ab 50,– DM! Tel. 08638/67881

Suche Street Racer, gebe dafür 2 Spiele, Tel. 07761/15-95, nach Darijo verlangen

Verk. f. SNES Fifa Soccer dt., Actraiser 1 dt., S. Metroid dt., Secr. o. Mana us dt., Final Fan. 2 us, Lutia us, NHLPA '94 us pr Spiel 70,– DM Porto extra, Ch. Böhm, Haupstr. 83, Garmisch, Tel 08821/57648

Super Nintendo (us/60 Hz) mit 13 Spielen, Top-Zustand, zu verkaufen. Spiele (Act. 2, Stunt R. FX, NBA Jam, SMA) auch einzeln oder Tausch, ab 17 h, Tel. 04936/363

Diverses

Suche Kontakt zu Video-Gamer aus der ganzen Welt. Schreibt an: Marco Battilana, Via Vallone 21, CH-6500 Bellinzona (CH)

Verk. für SNES: S. Contra (jp), Connors Tennis (vs), Castlevania (dt.), All Stars (dt.), usw. Verk. Neo Geo und Mega Drive + extras; Tel. 07151/32132, Sebastian, 16–22 h

Suche Module für Atari 2600, Lynx und Game Gear. Angebote an: U. Adam, Schillerpromenade 25, 12049 Berlin

Verkaufe/tausche SNES, MD I/II, MCD II, 3DO, Jaguar, Neo Geo (CD); einfach anrufen, habe auch Zbh. und viele Spiele; tausche auch Sammlungen; Tel. 0711/5490703

Verkaufe/tausche Neo-Geo-Spiele, 3 Count Bount (197,–), Sengoku2 (165,–) DM; Tel. 09403/2532 (16–22 Uhr) Mark

Mak – neu – ab 300,– DM, Platinen ab 30,– DM, z.B. Punisher, Alien Storm, Joe + Mac, Sunset Riders, Blood Bros, Master Ninja, Knights of Tr. 350,–; Tel. 09560/8440, Tom

Verk. Neo Geo RGB, 2 Boards, M-Card, Art of Fighting u. Top Hunter, FP 900 DM; Tel. 02242/1378

Schweiz! Verkaufe Spiele: Super Nintendo ab 29 sFr., Game Boy ab 25 sFr., NES ab 9 sFr., kostenlose Preisliste noch heute verlangen! Tel. CH: 031/8593274

Turbo Duo mit Japanumbau, 28 Spielen, 3 Joypads 1000,– DM, Videospielautomat mit 4 Platinen 700,– DM oder Tausch gegen 32x, Saturn o.ä.; Tel. 06181/662704, Tel. + Fax.

Platinenabspieler inkl. Super Pacman inkl. PC-Engine RGB mit 5 Cards DM 500 oder Tausch gegen Jaguar-Konsole. Alles in sehr gutem Zustand! Tel. 07732/53768

Suche und tausche Module, Konsolen und Zubehör für alle Systeme von Nintendo, Sega, Atari und NEC. Tel. 07151/562506 (Rainer)

SNES + 15 Spiele entweder für 999,– Mark oder gegen 1 von den folgenden Mak-Platinen: Raiden 2 bzw. DX, Super SF2, Tower of Doom (DD), Darkstalker, Tel. 0621/555871

Verk. Joysticksessel "The Crocodile". Für MD, 3DO..: (9 Pol Trapezst.) & Bew. Richt. 7 Buttons, VP 290 DM/260 sFr., CH: 031/7557075, D: 0041/31/7557075

Verkaufe SNES mit einem Joypad und Streetfighter 2 Turbo oder Mario World mit SF 2T 130 DM, mit SMW 110 DM, tausche auch Spiele, suche D.K.C. Tel. 06471/52234



KLEINANZEIGEN

Verkaufe Neo Geo, 2 Joyboards, 3 Spiele, Fatal Fury II, Sengoku 2 und Viewpoint für 1200 DM; Tel. 09721/99248, Dominik (Anrufbeantworter)

Tausche für SNES: Lock On, Raiden, Mario All Stars, für MD: Truxfon (D), Earthworm Jim (D), Virtua Racing (jap.); Tel. 07351/21242

Verkaufe Neo Geo mit 3 Spielen (u.a. Viewpoint) und 2 Joyboards für 950,– DM, Tel. 0731/82884, Nils

Jaguar 64 Bit (USA) mit Spielen Alien VS Predator C. Galaxy und sowieso Cybermorph mit 2 x Joy., Neupreis über 800,– DM für VB 600,– DM, call now, Mike Kretschmar, Tel. 0202/403500

Tausche SNES/Jaguar Spiele! Tausche FM Marty, Pal, Scavenger 4, Viewpoint, Truxton 2 oder Multi SNES, RGB, 50/60 Hertz, Spiele, Zubehör, suche 3DO, Saturn, Jaguar usw., Infos unter Tel. 07354/2873, Stefan

Kaufe SNES, NES, Game Boy, MD, Master, Game Gear Spiele, auch mit Gerät. Angebote an Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck, Tel. 05561/3094

Tausche MD 2 + 7 Spiele, u.a. (Sonic 2, Road Rasch, Tazmania) und 1 Mega Fire Control Pad gegen SNES mit ungefähr gleichwertigem Zubehör, Tel. 04321/53669, ab 19.00 Uhr

Neo Geo – Suche King of Fighters 94, Top Hunter, Street Hoop, Windjammers, Aggr. od. Kombat, verkaufe Samurai Showdown, Art o. Fighting 2, Tel. 04841/81935

Tausche SNES, Jaugar Games! Habe neue und ältere Games! Tausche/verkaufe FM Marty, Pal, Truxton 2, Scavenger 4, Viewpoint oder SNES, RGB, 50/60 H., Spiele, usw., suche 3DO, Jaguar, Saturn usw; Tel. 07354/2873

Verkaufe Mak mit Platinen (Final Fight). Tausche auch gg. andere Konsole. Habe auch noch PCE Cards + CDs. Verkaufe noch Game Gear mit 6 Spielen, Tel. 07331/40749

Tausche Sega Mega CD + 2 Spiele und 2 x Atari Jaguar Spiele: Alien vs Predator, Raiden gegen Neo Geo + 2 Spiele, verkaufe auch Spiele. Ruf an Tel. 0241/71850 (Anrufb.)

Verk., tausche Softw. für Jag., CDI + MPEG, GB, GG, Lynx, PCE + CD, CD32 + AI200, SNES, MD + CD, suche Sp. f. CDI, Jag. & CD 32 + AI200, habe auch Laserdisks (ab 25,–); Tel. 089/8345389

Suche Skyblazer, F. Fury II, Mechwarrior, Rainb. Bell Adv., R'N'R Racing, Sesb., W.C.Striker, Fifa. Tausche gegen Y. Merlin, Shadowrun, R. Rumble usw. usw., Tel. 07142/65829

Tausche Lynx (5 Spiele, Netzteil) + NES (mit 3 Spielen) gegen Neo Geo mit 1 Controller, M.C., Samurai Showdown 1; Tel. 04181/6146 (nach Heiko fragen) von 14–18 Uhr

Verkaufe Neo Geo, 2 Joyboards + Art of Fighting, Last Resort, 3 Count Bout 100 % i.O. für 650 DM, Tel. 0351/50229170, 03773/65977, nach Mario Obst fragen, ab 18 Uhr

Sonstiges

Suche folgende Video-Games-Ausgaben: 01/92–10/92 sowie 10/93 und 11/93. Zahle gut. Tel. 089/8415457

Tausche, kaufe 32 x von Sega u. Sega Saturn mit Spielen. Biete Jaguar u. 3DO mit Spielen, ab 18.00 unter Tel. 06834/55594

Verkaufe 3DO mit RGB Adapter und den Spielen Way of the Warrior, Road Rash, Total Eclipse und Chrash'n Burn für 1100 DM; Tel. 0711/4790245 (Michael verl.)

Verkaufe Neo Geo CD jap. mit 2 Joypads, Spannungsumwandler und 4 Spielen, Preis: 1400 DM. Anschrift: Matthias Bauer, Belfortstr. 13, 68542 Heddesheim

Suche Atari Jaguar mit oder ohne Spiel. Verk. Game Gear + Netzteil + Jurassic Park und Kick off für 180 DM. Ruft an! Tel. 09503/1843

Neo Geo Pal, Art of Fighting, Nam, Cross. Swords, 2 Boards, Mem. Card für 750 DM. Spiele auch einzeln, Gerald Schneider, Deggendorfer Str. 6 A, 94526 Metten

Verk. Slayer, Alone in the Dark, Shock W., Way of the Warrior, Jurassic Park für 3DO je 70 DM, Sega CD: Silpheed, Batman, Road Avenger, je 30 DM, Tel. 02263/80929

Neo Geo + 2 Boards + Memcard + Art of Fighting, Super Sidekicks, Magic an Lord Easy Version, Last Resort, Fatal Fury Spezial, Spinmaster, NP 2500 DM für nur 1300 DM, Tel. 07477/1648

Tausche SNES mit 32 Games, z.B. F. Fury 2, Art of Fighting, NBA, Plok, Alladin, Cool Spot und Game Genie gegen Neo Geo, 3DO, Jaguar, CDi, usw.; Tel. 02251/80361

K./Verk./T. Games f. SNES-CD 32-Turbo Duo. Suche preisw. einen Jaguar (RGB) – Tel. 030/4456312 – Tausche SNES u. Turbo Duo Games – 030/3679654, Sascha; beide ab 18 Uhr

Snikt X-Men-Fans! Verk. diverse orig. US-Comix, wie z.B. Wolverine, Punisher, Venom, Spider-Man, Deathlok, What if, fant. Four Ghost Rider, u.v.m.; Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

Call now! 0202-403500, Jaguar 64 Bit US-Gerät mit 2 x Joypads und Spielen, Cybermorph – Alien VS Predator – C. Galaxy, Neupreis ca. 860,– für VB 600,– DM

Suche Jaguar ohne Spiele, Preis nach Vereinbarung (dringend!!) Tel. 03946/3832 (Ingmar verlangen)

Kaufe SNES, NES, Gameboy, sowie MD, Master u. Game Gear Module, auch mit Gerät. Angebote an: Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck, Tel. 05561/3094

Tausche Sega-CD (US-Version 1, Frontl.) gegen Japan Mega CD, suche auch Japano CDs, gebe 1–2 Spiele als Bonus dazu (möglichst Raum Berlin), Tel. 030/6735795

3DO-Konsole + Crash and Burn + Shock Wave + RGB-Converter und 220 V Adapter, zwei Monate alt, für 1200 DM zu verkaufen, Tel. 06122/13381, ab 19.30 Uhr

Suche Neo-Geo-CD, verk./tausche Commodore C64 II + farb. Monitor + Floppy + Spiele + Joystick + Bücher und 5 SNES-Spiele + 2 Game-Boy-Spiele. Tausche alles gegen Neo-Geo-CD; Tel. 07761/3607

Hallo! Verkaufe Atari 2600 (2 Joypads, Decathlon, California Games u.a.), Mi.–Fr. ab 14.00 Uhr, Tel. 07641/52154, fragt nach Stefan

Verkaufe Mac mit Punisher, Hook und Adapter! Tel. 07242/1403

Tausche Mega Drive mit 7 Spielen + 2 Pads + 7 NES-Spiele + 2 SNES-Spiele gegen Neo Geo mit Pad + 1 bis 3 Spielen, Andy Lizureck, Sandöschstr. 28, 88045 Friedrichshafen (alles PAL)

Achtung! Suche Nintendo LCD-Spiele aus der Game 8 Watch Serie, Tel. 02571/55178, Joachim

Verkaufe RGB-Jaguar mit RGB-Scart-Kabel, 3 Spielen (z.B. Alien vs Predator) für 899,– DM. Angebote an Kai Sacher, Moskauerstr. 5, 39218 Schönebeck

Panasonic-3DO! Verkaufe Spiele ab 39,– & suche folgende: Its a birds live, Letter that overc., Kyoto Mystery, Secre, Theatre Wars, jap. Demos, Tel. 0621/555191

Verkaufe und tausche Spiele für Mega Drive, Mega CD, SNES, Game Gear, 3DO, und PC-Engine, Tel. 0511/414899 (Thomas)

Verkaufe Jaguar/Pal, RGB, 2 Pads + 5 Spiele (u.A. AvP) für 900,– DM, Neo Geo, RGB, 50/60 Htz. + 2 Boards + 4 Spiele für 1000,– DM, beide zusammen für 1600,– DM, Tel. 05262/3332, 17–20 Uhr

Verk. Neo Geo, RGB, 2 Joyb. MC, 4 Spiele 999,–, MD (dt.), 2 Joyp. + Arc. Stick + 5 Spiele 300,–, CBS-Colecco (rep. bed.) + 12 Spiele 200,–, Oldie: Universum Multi 4010, 10 Sp. g. Gebot; Tel. 07351/76098

Kaufe/tau. Games f. SNES, Duo-030-3679654, verk./tau. Games f. CD 32, Turbo-Duo/SNES – verk. T.-Grafx + 2 Games f. VB 300,– DM, ruft an unter Tel. 030/4456312, Patrick

Tausche Turbo Grafx + 11 Sp., habe ausländisches NES mit 21 Sp. und Pistole u. 2 Pad, sieht aus wie SNES. Suche SNES Sp. o. Jaguar, nähe Koblenz, Tel. 02625/6659

Kaufe, tausche SWC-Spiele sowie Pro-F., Spiele etc., außerdem suche ich dringend Advanced Military Com. (MD), zahle bis zu 130,–, Tel. 05725/7488

Verk. MS2 mit Sonic 1–3, Asterix 1 + 2, Mickey 1 + 2, Pacmania, Alex, außerdem für Jaguar Tempest 2000, Tel. 034901/85848, nach Thomas fragen

Panasonic 3DO RGB-Umbau, 2 Joypads, 10 Topspiele Game Gun, NP = 2900,– DM, Festpreis 1800,– DM, Tel. 02206/3330

Neo Geo: Verk. Konsole + Board + Card und 19 Spiele, auch einzeln, z.B. Viewpoint, Spinmaster, Last Resort, NAM 1975, Fatal Fury Serie, World Heroes II u.a., Tel. 05131/2346

Gelegenheit! Verkaufe Neo Geo mit 2 Joyboards und 3 Spielen (u.a. Viewpoint!) für VHB 950 DM, Tel. 0731/52031

3DO – Tausche, suche 3DO-Games, suche z.B. Lemmings, Incredible Maschine, Battle Chess, suche auch Konsolen + japanische Demo CDs + Zeitschriften; Tel. 0211/775843

Verkaufe Neo Geo mit 3 Spielen (Last Resort, Magician Lord, Viewpoint) und 2 Joyboards für 1100,– DM, VHB, Tel. 0731/52032, Björn

Verkaufe + kaufe Games für 3DO + Turbo Duo, günstig! Nur Österreich! Suche für Super-NES US-Version von Mario Kart! Tel. 0662/873471

Super geiles Angebot! Verkaufe Neo Geo Pal mit Super Siderkiks 1 für 450–500 DM. Suche günstiges Neo Geo CD für 750–800 DM; Tel. 07172/4906, nichts wie ran!

Achtung: Verk. für Neo Geo Fatar Fury Special 170 DM, NAM 75 90,–, King of the Monsters 80,–, Ninja Combat 90,–, Memory Card (neu) 40,–, Tel. Schweiz 045/215542, Martin (abends)

Neo Geo: us; RGB-2 Joyboards; Fatal Fury; Samurai Showdown; Alpha Mission 2; Blues Journey – alles 100 % o.k.! Preis 999 DM, Tel. 07304/5106, täglich, ab 17 Uhr, Marc

Yo X-Men-Fans! Verk. diverse orig. US-Comix wie z.B. Wolverine, Punisher, Venom, Spider-Man, Deathlok, What if, fant. Four Ghost Rider u.v.m.; Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

Neo Geo RGB, 2 Boards, Topmodule (Art of Fighting 2, Top Hunter, Last Resort), NP 1800, VB (nur komplett) 899 DM, Tel. 0511/734642/7243905, ab (Raum Hannover)

Wo? da! MCD mit Tomcat Alley und Time-Gal für den Superpreis von coolen 500,– DM, gerade mal 4 Wochen alt mit Anleitung und alles... Tel. 07951/23984

Verkaufe + kaufe Spiele + Hardware für PC-Engine + Turbo-Duo, Tel. 02334/40198, ab 17.00 Uhr (Peter)

Verk. Neo Geo + Joyboard + Memory Card inkl. Fatal Fury Sp., Art of Fighting 1 u. 2., NAM 75. Alles in Top-Zustand für 1300 DM VHB, Tel. 07853/521, Christoph

Verk. od. tausche Spiele von folgenden Systemen, keine Geräte, Neo-Geo-CD-Mega Drive-CD-SNS-Jaguar-32X. Suche Gleylancer-Ele. Master ab 19 h, Tel. 0621/1564212

Verkaufe Neo Geo + Spinmaster + Sidekicks + Fatal Fury 2 + Art of Fighting für 850,– DM! Spiele ab 100,– DM! Tel. 08638/67881, PS: Verkaufe Amiga-Spiele für 20,– DM!

Verk. Neo-Geo-Spiele ab 50,– DM. Bitte Gratisliste anfordern. Suche günstig PC-Engine + Spiele, MD, SNES, Mak, A. Auer, Jaufen 7, I-39038 Innichen (Italy)

Automatenplatinen: Suche Golden Axe, Mystic Warriors, Super Streetfighter II, Mortal Kombat II, Punisher und Violent Storm. Zahle gut! Tel. 07306/31472 (Marco)

Sony Playstation, Sega Saturn, Goldstar, 3DO, Super Wildcard mit Donkey Kong, Street Racer, Earthworm Jim, alles neu, da Hobbyaufgabe, Tel. 07263/2489

Verk. f. 3DO Wing Commander, Sewer Shark, je 60,–, beide unbenutzt, originalverschweißt, Total Eclipse 70,–, Jaguar: Alien us 100,–; Tel. 0471/88209

Verkaufe Zeitungen Sega Pro 3/92–9/94 Total 6/93–12/94 + 1 Special Gamers 1/93–10/94 + 4 Spezial, Preis nach VB. Suche Spiele für GB, MS, MD, SNES, Spengler, Gamigstr. 22, 01239 Dresden

Suche Module für Colecovision, Intellivision, Vectrex, Interton, Phillips, Atari 2600. 5200, 7800, J. Mahlow, Südring 56, 55128 Mainz

Neo Geo + MC + 2 Boards + Samurai S. 590 DM, + Last Resort 150 DM + Fatal Fury Special 150 DM oder zus. 830 DM, Raiden für Jaguar 50 DM VB, Tel. 08621/62795, nach Ilyas fragen, ab 14 Uhr

Mak + Joystick + Spiel 400,–, PC-Engine und Spiele, SN + MD-Spiele ab 50,–, Gameboy Spiele ab 30,–, täglich nach 16 Uhr, Fax u. Telefon: 09565/1610 oder 0172/8112594

Tausche das jap. NES-Modul "All American Probasketball" (EGM: ... great game!) gegen ein anderes Famicom-Modul, Raum München bevorzugt! Tel. 089/702966

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Original-aufkleber des Datenträgers (Dis-kette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raub kopien angeboten werden.



Im Frühjahr sollen endlich all die Spiele erscheinen, die uns Atari schon für Weihnachten versprochen hatte. Wir haben uns angesehen, was da auf uns zukommt.

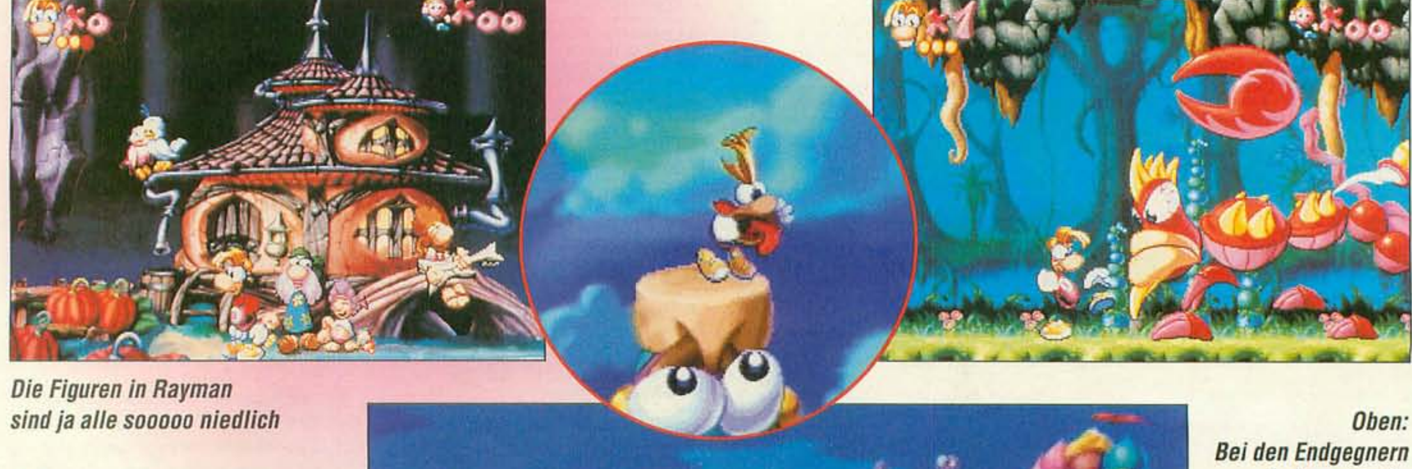
Rayman

Jump'n'Run-Fans wurden von Atari bisher nicht gerade verwöhnt, denn im ersten Jahr nach der Veröffentlichung des Jaguars herrscht in diesem Genre absolute Ebbe. Ende Juni während der CES in Chicago präsentierte uns Ubisoft mit *Rayman* den ersten Lichtblick im tristen Jaguar-Einerlei. Kurz vor Weihnachten bescherte uns das Christkind eine spielbare Version des ersten reinen Jaguar-Jump'n'Runs. (Zool 2 und Bubsy, das wir in der nächsten Ausgabe testen, sind nur Umsetzungen von anderen Systemen). *Rayman* spielt in einer wunderbaren Welt, in der alle Lebewesen in Frieden miteinander leben. Doch der böse Mister Black stört das empfindliche Gleichgewicht und es liegt an *Rayman*, dem Übeltäter das Handwerk zu legen. *Rayman* gehört zu den wenigen Spielen, die die grafischen Fähigkeiten des Jaguars umfassend ausschöpfen. Die Palette von 64 000 Farben wird voll ausgenutzt, die Animation der Charaktere wirkt extrem fließend und überaus witzig. Als Hauptwaffe dient *Raymans* Faust, die er extrem weit schleudern kann. Ähnlich wie *Earthworm Jim*, verwandelt sich seine Mähne per Knopfdruck kurzzeitig in einen Propeller, der ihm beim Überqueren von größeren Hindernissen hilft. *Raymans Welt* besteht voraussichtlich aus sieben Levels (in unserer Vorversion waren nur drei davon spielbar), an deren Ende jeweils ein furchterregender Boß wartet. Wenn alles nach Plan geht, soll *Rayman* im März veröffentlicht werden.

Wie nett, nach jedem Schuß säubert der Typ seine Knarre und gibt Euch somit Zeit für einen K.O.-Schlag



Der flippige Fotograf ist der Zwischenspeicherpunkt



Die Figuren in Rayman sind ja alle sooooo niedlich

Oben:* *Bei den Endgegnern haben sich die Programmierer einiges einfallen lassen





Links:* *Die Karte zeigt Euch die gesamte Rayman-Welt im Überblick



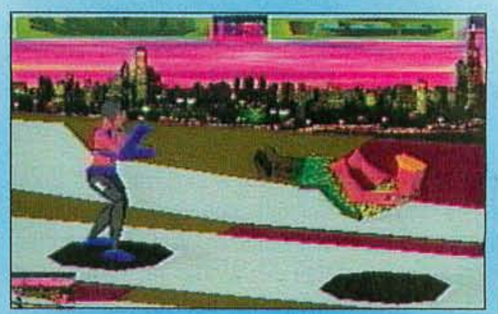
Fight For Life

FFL ist zwar erst zu 50% fertig, die Screenshots versprechen aber schon einiges



Virtua Fighter für Saturn sieht auch nicht besser aus

Mit besonderer Spannung warten wir auf *Fight For Life*, denn es ermöglicht einen direkten Vergleich zwischen Jaguar und Saturn. Der Programmierer von FFL, Francois-Yves Betrand, war maßgeblich an der Entwicklung von *Virtua Fighter* beteiligt, bevor er zu Atari überwechselte. Folgerichtig erinnert FFL grafisch und spielerisch stark an das Sega-Vorbild. Mit der Saturn-Version von *Virtua Fighter* hat Sega verdeutlicht, was in der neuen Hardware drinsteckt, und wenn FFL auch nur halbwegs mithalten kann, wäre das ein deutliches Lebenszeichen des Jaguars. Bei *Fight For Life* stehen insgesamt acht Charaktere zur Verfügung, die allesamt aus Polygonen bestehen. Auf Texture mapping wurde zugunsten höherer Spielgeschwindigkeit verzichtet. Wie bei *Virtua Fighter* wechselt die Perspektive, um immer einen optimalen Blickwinkel zu garantieren. Die Animation der einzelnen Kämpfer erinnert ebenfalls stark an den Sega-Hit. Auf *Fight For Life* müssen wir leider noch etwas länger warten, vor Mai wird wohl kein Modul in den Läden stehen.



Der Level mit der Stadt im Hintergrund ist ja wirklich voll bei Virtua Fighter geklaut



Ich frage mich nur, wie man Fight For Life mit den drei Jaguar-Feuerknöpfen ordentlich steuern soll. Ein Fighter-Pad mit sechs Knöpfen wäre vielleicht sinnvoll.



Der Schlag ging voll in die Weichteile, wie unfair

Double Dragon V

Wenn Euch die beiden oben genannten Prügelspiele immer noch nicht genügen, gibt es ja auch noch *Double Dragon V: Shadow Falls* von Williams. Im Gegensatz zu den meisten anderen Beat'em Ups versuchten die Entwickler von *Double Dragon V*, ihr Spiel möglichst witzig zu gestalten. Dementsprechend erinnern die verschiedenen Kämpfer eher an Comic-Figuren als an gestandene Krieger. Auch die Special-Moves gehören in die Spalte "ungewöhnlich", oder habt Ihr schon mal einen Angriff mit einer zwei Meter langen Zunge gesehen? Bleibt nur zu hoffen, daß sich die Jaguar-Umsetzung spielerisch deutlich von den 16-Bit-Versionen abhebt, denn die waren unter aller Sau. Ralf jedenfalls graust es jetzt schon vor dem anstehenden Test, denn das SNES-Modul muß unglaublich schlecht sein.

Was man mit so einer langen Zunge alles anstellen könnte

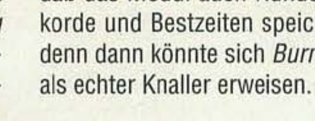


Jimmy Lee und sein Bruder Billy verprügeln sich mit Vorliebe gegenseitig





Hoffentlich steuert sich Burn Out besser als die anderen Jaguar-Rennspiele



Burn Out

Wenn ich aus meinem Bürofenster schaue und tonnenweise Schnee sehe, vergeht mir eigentlich die Lust aufs Motorradfahren, doch Ataris *Burn Out* macht mich dann wieder richtig heiß darauf. Grafisch erinnert *Burn Out* etwas an *Super Hang On*, mit sehr detaillierten Hintergründen und schnellem Scrolling. Die Steuerung des Bikes scheint auch keine Wünsche offen zulassen. Wollen wir hoffen, daß das Modul auch Rundenrekorde und Bestzeiten speichert, denn dann könnte sich *Burn Out* als echter Knaller erweisen.



Das Charakter-Auswahlmenü von Ultra Vortex sieht wirklich cool aus. Die beiden Damen ähneln sich aber noch ziemlich.

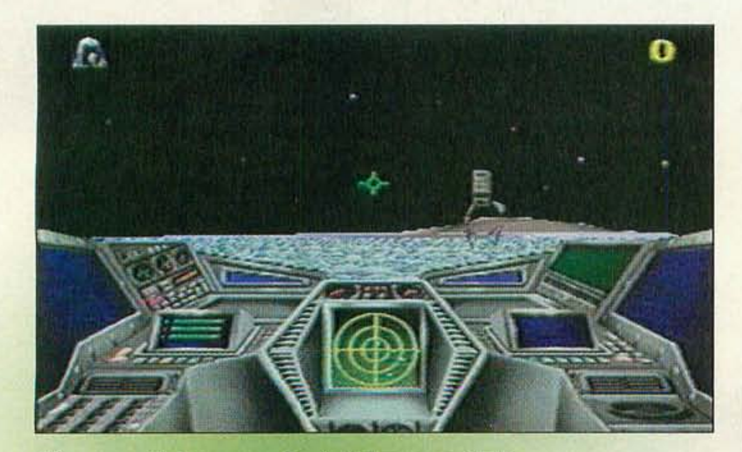
Ultra Vortex



Der Skullcrusher hat einen ganz schönen Schwinger drauf

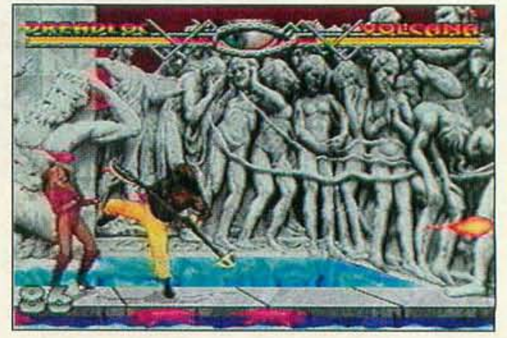
Mehr in klassischen Prügelbahnen bewegt sich Behond Games mit *Ultra Vortex*, einer Mischung aus *Kasumi Ninja* und dem indizierten *Mortal Kombat 2*. Auch hier gibts acht Charaktere zur Auswahl, darunter ein Steinmonster und zwei liebliche Amazonen. Natürlich fließt auch hier wieder jede Menge Blut, der Jaguar entwickelt sich anscheinend zur Traumkonsole für alle, die es etwas härter lieben. Die Animation der Kämpfer kann bisher nicht überzeugen, die Figuren bewegen sich noch etwas hölzern und unrealistisch. Aber die Programmierer haben ja noch etwas Zeit, denn *Ultra Vortex* soll erst im März veröffentlicht werden. Bis dahin könnt Ihr Euch ja noch etwas mit Kasumi Ninja vergnügen.

Hoverstrike



Für was wohl die ganzen Cockpit-Anzeigen sind?





Aber, aber, wer wird denn Frauen verdreschen. Vulcana sieht zwar recht niedlich aus, sie schlägt aber knallhart zu.

Vom Spielaufbau erinnert *Hoverstrike* stark an *Cybermorph*, die Grafik hat sich allerdings deutlich verbessert, denn die meisten Level glänzen durch Texture mapping. Spieltechnisch läßt sich nicht viel sagen, denn das Demo, das wir sahen, zeigte eine sehr frühe Version des Spiels. Es gab jedoch schon einige verblüffende Lichteffekte zu bewundern.



Mit Texture Mapping schaut das Ganze gleich viel besser aus



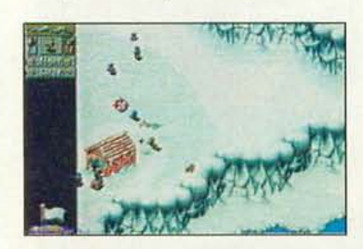
Grok, der Steinbeißer, knallt Lucius tierisch eine vor den Latz. Die Hintergrundgrafiken sehen echt geil aus.

Catbox

Wer schon mal versucht hat, seine Konsole an die Stereoanlage anzusschließen und außerdem vielleicht auch noch den S-Video- oder RGB-Anschluß benutzen wollte, hat meist vergeblich nach den passenden Kabeln gesucht. Die *Catbox* macht zumindest für den Jaguar Schluß mit solchen Problemen. Sie bietet fein säuberlich getrennt einen S-Video-, RGB- und Cinch-Anschluß, zwei Ausgänge für Stereosound, eine serielle Schnittstelle sowie einen durchgeschliffenen DSP-Port. Damit läßt sich Euer Jaguar an so ziemlich jeden Monitor und die Stereoanlage anschließen, und nebenbei dürft Ihr auch noch per Nullmodem mit Euren Freunden *Doom* oder *Aircars* im Mehrspielermodus zocken. Wenn es Euren Eltern mal wieder zu laut wird, könnt Ihr auch noch einen Kopfhörer anschließen. Die *Catbox* gibt's in den USA seit Mitte Januar für ca. 69 Dollar zu kaufen, Euer Importhändler sollte sie schon auf Lager haben. Das Teil ist das sinnvollste Zubehör, das ich jemals in den Händen hatte. Unbedingt besorgen! Das Bild stammt übrigens von einem Prototypen, den uns der Hersteller ICD zur Verfügung stellte. Die fertige Version kommt natürlich mit Gehäuse, aber ohne Kabel, die müßt Ihr Euch selbst besorgen.

Cannonfodder

Mit *Cannonfodder* folgt nach *Doom* eine weitere Umsetzung eines indizierten PC-Hits. Als Oberbefehlshaber steuert Ihr winzige Soldatensprites durch verschiedenste Missionen. Die Grafik hat keinesfalls 64-Bit-Standard, trotzdem steht *Cannonfodder* auf meinem Jaguar-Wunschzettel, denn spielerisch überzeugt dieses "niedliche" Action-Game voll. Falls Ihr *Cannonfodder* noch nie gespielt habt, unbedingt besorgen.





Cannonfodder erinnert mich an meine Jugend, als ich noch mit den kleinen Plastiksoldaten im Sandkasten spielte



Irgendwie kommen mir die Bilder alle schon bekannt vor. Woher kenn ich die bloß?

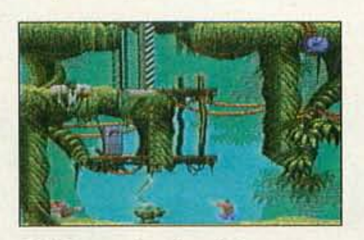
Dragon's Lair



Eines muß man den Kanadiern von Readysoft lassen, konsequent sind sie. Es gibt kaum eine Konsole oder ein Computer-System, für die *Dragon's Lair* nicht umgesetzt wurde oder wird. Nach der Jaguar-CD-Rom-Version soll der Klassiker auch für Saturn und Playstation erscheinen. Am Spielprinzip hat sich natürlich nichts geändert, vor Euren Augen läuft ein amüsanter Zeichentrickfilm ab, in den Ihr an bestimmten Stellen durch Joypad-Eingaben eingreifen könnt. Grafisch scheint *Dragon's Lair* identisch zur 3DO-Version zu sein, und auch der Sound von CD dürfte keine Wünsche offenlassen. Leider steht noch kein Veröffentlichungsdatum fest, was wohl heißt, daß es noch einige Zeit dauern wird, bevor Dirk ran darf.

Flashback

Die französische Softwarefirma Delphine überraschte uns vor einigen Jahren auf dem Mega Drive mit ungewöhnlich guter Animation und genialen Zwischensequenzen. Seltsamerweise sieht die Jaguar-Umsetzung genauso aus wie die 16-Bit-Versionen. Grafisch hat sich irgendwie überhaupt nichts getan, die Sprites wurden zwar wieder sehr realistisch animiert, sie wirken jedoch extrem klein. Außerdem erwartet man von einer 64-Bit-Konsole doch etwas mehr als von den alten 16-Bit-Kisten. Zum Sound können wir noch nichts sagen. Falls Ihr noch nie *Flashback* gespielt habt, ist es vielleicht eine Investition wert, echte Jaguar-Fans werden jedoch enttäuscht sein.



Sieht aus wie eine 1:1-Umsetzung der 16-Bit-Versionen



Wenigstens etwas bunter hätte man das Ganze gestalten können



Bei Capcom laufen hinter den Kulissen die Entwicklungsarbeiten für den neuen *Street Fighter: The Movie*-Automaten auf Hochtouren. Derweil hat das japanische Softwarehaus zwei weitere schlagkräftige Trümpfe in der Hand.

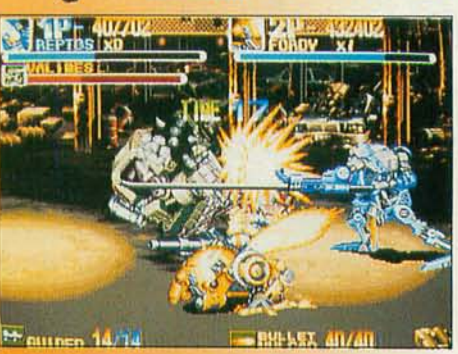
Armored Warriors

Nach wie vor liegt das Beat'em-Up-Genre im unangefochtenen Aufwärtstrend. Ob Mensch, Maschine oder furchterregendes Monster, fast alles eignet sich heutzutage für ein spektakuläres Prügelspiel. Capcom hat sich diesmal für cybergenetische Kampfroboter entschieden, die im feinsten Japano-Anime-Stil präsentiert werden. Es gibt sogar eine kleine Vorgeschichte zu *Armored Warriors*, die wir Euch nicht vorenthalten möchten. Im Jahr 2281 haben die beiden intergalaktischen Weltmächte "United World Force" und "Raian Kingdom" nach einem halben Jahrhundert Kriegszustand endlich den lange ersehnten Friedenspakt geschlossen. Doch nicht alle Kriegsherren gaben sich damit zufrieden und stellten kurzerhand Rebellionsarmeen auf. Bösewicht "Captain Azreal" hat seine persönliche Elitetruppe aufgestellt, die sich bei einem gewagten Experiment in einen Haufen monströser Cyborgs verwandelt hat. Von diesem Zeitpunkt an war es auf beiden Planeten vorbei mit dem seligen Frieden. Terroranschläge und Überfälle auf die Zivilbevölkerung lagen an der Tagesordnung. Um die Schlawiner ein für allemal aus den Verkehr zu ziehen, hat das "United World Goverment" die Spezialeinheit "Bloody Armor" gegründet. Der erbarmungslose Kampf gegen das Abgrundböse hat begonnen! Bei *Amored Warriors* stehen Euch vier stahlharte Kämpfercharaktere samt "Power-Robo-Anzügen" zur Auswahl. Capcom hat sich einige nette Features einfallen lassen, die den Strategieaspekt der Blechklopperei aufwertet. Verliert der Gegner ein Körperteil oder die Waffe, werden diese einfach aufgesammelt und im Baukastensystem an dem eigenen Metallomann anmontiert. Dadurch steigert sich die eigene Kampfkraft um ein Vielfaches, was auch bitter nötig ist, in Anbetracht der bildschirmfüllenden Rostschrauben-Konkurrenz. Alle Charaktere verfügen über ein reichhaltiges Special-Move-Angebot, das von hyperstarken Laserblitzen bis zu megacoolen Hit-Combos reicht. Mit einer Umsetzung darf auf jeden Fall gerechnet werden.














Armored Warriors bietet Euch: Super High-Tec h-Grafik und tonnenschwere Special-Moves

Slam Master II

Etwa vor drei Monaten erschien bereits eine Super Nintendo-Umsetzung des ersten Teils von Capcoms altgedientem Wrestling-Knaller *Slam Masters*. Die Entwickler aus der Prügelschmiede sind derweil nicht auf der faulen Haut gelegen und präsentieren nun mit *Ring of Destruction – Slam Masters II* den offiziellen Nachfolger eines etwas anderen Beat'em-Ups. Neben alten Bekannten wie Haggar & Co. schlichen sich vier brandneue Charaktere unter die Ehrenriege. Fast alle Superhelden haben mächtig an Special-"Catcher"-Moves zugelegt. Außerdem wurden die Regeln etwas abgeändert: Ihr spielt nach einen *Street Fighter* ähnlichen Knockout-Punktesystem, das heißt, es müssen drei komplette Runden gewonnen werden, bevor ein



Der zweite Teil wurde grafisch und technisch mächtig aufgemotzt

Computerfilm auf dem Monitor ab. Doch nicht nur von der Optik her stellt das Beat'em-Up der neuen Generation alles bisher Dagewesene in den Schatten, auch die Bewegungsanimationen der Fighter sind superflüssig in Szene gesetzt. Atemberaubende Special-Moves und ein ganzer Sack voll Super-Combo-Varianten runden den brillanten Gesamteindruck ab. *ws*

Unglaublich! Die Fighter sehen auch im Spiel genauso aus!

neuer Gegner auftaucht. War es beim Vorgänger noch möglich, aus dem Ring zu steigen, müssen die monströsen Muskelprotze nun beharrlich in der eingegrenzten Arena verbleiben. Die japanischen Zeichenkünstler sind mal wieder sehr fleißig gewesen und haben erheblich am Grafikoutfit gefeilt, was sich letztendlich auf dem Bildschirm in einer fantastischen Farbenpracht und Detailfülle bemerkbar macht. Alles in allem haben die Jungs von Capcom ganze Arbeit geleistet und bringen mit *Slam Masters II* einen weiteren Hit-verdächtigen Automaten in die Spielhallen. Mit sehr großer Wahrscheinlichkeit dürft Ihr Euch auch bei diesem neuen Capcom-Knüller auf eine Heimumsetzung freuen.

Killer Instinct

Kein Spielhallenautomat hat in letzter Zeit mehr Aufsehen erregt als der neueste Prügelknaller vom MK-Erfinder Midway/Rareware. Wie jedem schon bekannt ist, will Nintendo Ende '95 eine Heimkonsole namens Ultra 64 für ca. 250 Dollar veröffentlichen, in der die ganze 64-Bit-High-End-Technik des über zehntausend Mark teuren *Killer Instinct*-Automaten stecken soll. Im Klartext würde das bedeuten, daß wir 1:1-Umsetzungen von *Killer Instinct*, *Cruis'n USA* bald auf dem heimischen Bildschirm spielen können. Genau das hat Nintendo vor einiger Zeit groß und breit der Öffentlichkeit mitgeteilt. Ich persönlich glaube das erst, wenn ich es mit meinen eigenen Augen gesehen habe. Im Herbst werden wir dann sicherlich mehr wissen. *Killer Instinct* präsentiert Euch 10 durchgestylte Fantasy-Fighter, die im Spiel exakt den Charakterfotos entsprechen, welche Ihr auf dieser Seite bewundern dürft. Die genialen 3D-Effekte sind einfach atemberaubend und man könnte fast meinen, es läuft ein perfekter

Geniale 3D-Effekte machen KI zum Prügel-Mega-Hit

Jetzt neu!

GAME EXPRESS

price power

Lieferung direkt aus Österreich und der Schweiz!

MEGA DRIVE

- 2nd Samurai dt 99,-
- Addams Family us 99,-
- Aladdin dt 89,-
- Animaniacs dt 99,-
- ATP Tennis dt 109,-
- Ballz dt 89,-
- Barkley's Shut up & Jam dt/us 89,-/69,-
- Batman and Robin dt 109,-
- Battletech dt 109,-
- Battletoads us 49,-
- Battle Tech us 129,-
- Beavis & Butthead us 129,-
- Bubba'n Stix dt 109,-
- Bubsy 2 dt 89,-
- Cannon Fodder dt 99,-
- CD Battlecorps dt 109,-
- CD Double Switch dt 99,-
- CD Dracula Unleashed dt 99,-
- CD Dragon's Lair dt 95,-
- CD Dune dt 99,-
- CD Ecco the Dolphin 2 dt 109,-
- CD F-1 Heavenly Symphony dt/us 109,-
- CD Ground Zero Texas dt 109,-
- CD Heart of Alien dt/us 99,-
- CD Jurassic Park dt 99,-
- CD Links dt 99,-
- CD Lunar the Silverstar us 99,-
- CD Mickey Mania dt 99,-
- CD Myst. Mansion us/dt 69,-/99,-
- CD Mega Race us 119,-
- CD Microcosm dt 99,-
- CD NBA JAM dt 109,-
- CD Novastorm dt 109,-
- CD Power Rangers dt 109,-
- CD Prize Fighter dt 109,-
- CD Rebel Assault dt/us 109,-
- CD Road Avenger dt 39,-
- CD Sonic dt 49,-
- CD Terminator dt 109,-
- CD Third World War us 119,-
- CD Thunderhawk dt 99,-
- CD Tomcat Alley us/dt 69,-/99,-
- CD Vay us 109,-
- CD WWF Steel Cage dt 99,-
- Combat Cars dt 89,-
- Daffy Duck dt 109,-
- Dino Dini Soccer dt 99,-
- Dschungel Buch dt/us 99,-/79,-
- Dragon (Bruce Lee) dt 99,-
- Dragon's Revenge dt 99,-
- Dr. Robotniks M.B. Machine dt 99,-
- Dune 2 dt 109,-
- Dynamite Headdy dt/us 99,-/89,-
- EA-Tennis dt 109,-
- Earth Worm Jim dt 125,-
- Ecco the Dolphin 2 dt 109,-
- Eternal Champions dt 79,-
- F-1 Heavenly Symphony dt 109,-
- F-117 Night Storm dt/us 79,-/69,-
- Feel dt 109,-
- FIFA 95 dt 109,-
- FIFA Soccer 94 us 49,-
- Flink dt 89,-
- Flintstones - the Movie dt 109,-
- Gauntlet IV us/dt 79,-/99,-
- Generations Lost dt 89,-
- Gunship 2000 dt 49,-
- Gunstar Heroes dt 99,-
- Hardball 94 dt 99,-
- Hyperdunk Basketball dt 49,-
- Jimmy White Snooker dt 89,-
- John Madden 95 dt 99,-
- Jurassic Park us 59,-
- Jurassic Park 2 (Ram.Ed.) dt 109,-
- Landstalker dt 119,-
- Lemmings 2 dt 109,-
- Lost Vikings dt 109,-
- Lion King dt 125,-
- Maximum Carnage dt 119,-
- Mega Bomberman (4-Sp.) 99,-
- Mega Turrican dt 99,-
- Mickey Mania dt 109,-
- Micro Machines 2 dt 109,-
- Mighty M. Power Rangers dt 99,-
- Mighty Max dt 99,-
- NBA Jam dt/us 119,-/109,-
- NBA Live 95 dt 109,-
- NHL Hockey 95 dt 109,-
- Nigel Mansell dt 99,-
- Pete Sampras Tennis dt 109,-
- Pele Soccer dt 39,-
- PGA Tour European Tour dt 99,-
- PGA Tour Golf 3 dt 109,-
- Pinkie dt 89,-
- Pirates Gold us 109,-
- Pitfall dt 109,-
- Powergate dt 89,-
- Probotector dt 109,-
- Psycho Pinball dt 109,-
- Pugsy dt 39,-
- Radical Rex dt 99,-
- Rasenmähermann dt 89,-
- Red Zone dt 109,-
- Ren & Stimpy Show dt 99,-
- Rise of the Robots dt 129,-
- Road Runner dt 99,-
- Robocop 3 dt 109,-
- Dr. Robotniks M.B. Machine dt 99,-
- Rocket Knight Adventure dt 69,-
- Rock'n Roll Racing dt 99,-
- Shaq Fu dt/us 99,-/89,-
- Shining Force 2 dt 129,-
- Shinobi 3 dt 69,-
- Sonic 3 dt 99,-
- Sonic Spinball dt 99,-
- Speedy Gonzales dt 109,-
- Streets of Rage 3 dt 129,-
- Sunset Riders dt 69,-
- Super Streetfighter 2 dt 129,-
- Sylvester & Tweety dt 109,-
- Taz Mania 2 dt 109,-
- Technoclash us 39,-
- The Hurricanes dt 99,-
- The Incredible Hulk dt 99,-
- The Pagemaster dt 109,-
- Tiny Toons dt 69,-
- Tiny Toons 2 dt 99,-
- Toe Jam & Earl 2 dt 109,-
- Turtles Tournament Fighters dt 119,-
- Two Tribes Populous 2 dt 99,-
- Urban Strike dt 99,-
- Virtual Racing dt 159,-
- Winter Olympics dt 99,-
- WWF Raw dt 119,-
- Wolferine dt 125,-
- Zero the K.Squirell dt 109,-
- Zero Tolerance dt 109,-
- Zombies A.m.N. us/dt 49,-/69,-

- Virtua Racing Set 325,-
- 4-Spieler-Adapter SEGA/EA dt 59,-
- 6-Button Pad dt 39,-
- Action Replay Pro 2 50/60HZ 89,-
- CD-Rom 2 ohne Spiele 399,-
- CR-ROM 2 mit 3-Spielen dt 479,-
- CDX-Converter 99,-
- Japan Converter jp 19,-
- NTSC Converter 60Hz us/dt 39,-
- Megadrive II Grundgerät 199,-
- Multi Mega dt 869,-
- Lion-King Set dt 299,-
- RGB-Kabel MD 1 und 2 29,-
- Umbau 50/60Hz/Zeichensatz 49,-
- Verlängerungskabel 39,-

SUPER NES

- Adventure Island 2 dt 129,-
- Actraiser 2 dt 119,-
- Aladdin dt 99,-
- Al Unser Jr. dt 129,-
- Animaniacs dt 129,-
- Art of Fighting dt 129,-
- Battletank dt 129,-
- Beauty & the Beast dt 99,-
- Beavis & Butthead us 129,-
- Biker Mice from Mars dt 119,-
- Blackthorne (Blackhawk) dt/us 109,-
- Brain Lord us 139,-
- Brainies dt 119,-
- Breath of Fire 139,-
- Brett Hull Hockey dt 109,-
- Bugs Bunny dt 129,-
- Charles Barkley dt 129,-
- Champion World Class Soccer dt 89,-
- Chaos Engine dt 119,-
- Choplifter 3 us/dt 59,-/99,-
- Clay Fighter us/dt 129,-
- Claymates us 119,-
- Crazy Chase dt 109,-
- Dayze before X-Mas dt 119,-
- Desert Fighter dt 119,-
- Disney's Bonkers us 129,-
- Donkey Kong Country dt 129,-
- Double Dragon 5 dt 119,-
- Dschungelbuch dt 129,-
- Earth Worm Jim dt 129,-
- Eek the Cat dt 99,-
- Equinox dt 89,-
- F1 Pole Position 2 dt 129,-
- Fatal Fury 2 dt 119,-
- Feivel der Mauswanderer dt/us 109,-
- Fifa Soccer 95 dt 119,-
- Fighter's History us 129,-
- Final Fantasy 2 us 129,-
- Final Fight 2 dt 109,-
- Ghoul Patrol dt 109,-
- Goof Troop dt 89,-
- HaasNewmann Indy Car dt 119,-
- Hammerlock dt 129,-
- Hurricanes dt 129,-
- Illusion of Gaia us 139,-
- John Madden 95 dt 109,-
- Jurassic Park 2 dt 129,-
- King of Dragons dt 99,-
- Legend dt 109,-
- Lemmings 2 dt 129,-
- Lion King (W. Disney) dt 129,-
- Lufia us 129,-
- Lord of the Rings dt 109,-
- Mario Allstars dt 89,-
- Mario's Time Machine dt 109,-
- Maximum Carnage dt 139,-
- Mechwarrior dt 129,-
- Mega Man Soccer us 79,-
- Mega Man X dt 99,-
- Metal Marines dt 129,-
- Mickey Mania dt 129,-
- Micromachines dt 109,-
- Might & Magic II dt/us 129,-
- Mighty Max dt 99,-
- Mystical Ninja dt 119,-
- NBA Jam dt/us 129,-
- NBA Live 95 dt 129,-
- NHL 95 dt 119,-
- Nigel Mansel dt 119,-
- Pac Attack dt 119,-
- Pac in Time dt 129,-
- Pacman 2 us 119,-
- Page Master dt 119,-
- Pinball Dreams dt 129,-
- Plok dt 89,-
- Populous dt 59,-
- Popoon dt 109,-
- Power Drive dt 109,-
- Power Rangers dt 129,-
- Super Punch Out dt/us 109,-/119,-
- Rise of the Robots dt 144,-
- Robin and Batman dt 139,-
- Robocop vs Terminator us 69,-
- Rock'n Roll Racing dt 119,-
- Schlümpfe dt 109,-
- Shaq Fu dt/us 119,-
- Slam Masters dt 129,-
- Smash Tennis dt 109,-
- Space Ace dt 69,-
- Sparkster dt 119,-
- Street Racer dt 119,-
- Stunt Race FX dt/us 109,-
- Super Conflict dt 119,-
- Super Dropzone dt 119,-
- Super Gameboy dt 95,-
- Super Hockey dt 99,-
- Super Metroid dt 109,-
- Super Morph dt 109,-
- Super Pinball 'Behind the Mask' dt 89,-
- Super Star Wars 3 dt 129,-
- Super Streetfighter 2 dt/us 129,-/139,-
- Superman dt 129,-
- Syndicate dt 119,-
- T2 Judgement Day us 59,-
- Tetris II Limited Ed./Tetris III 169,-/139,-
- Tetris Flash us/jp 109,-/139,-
- Tetris & Dr. Mario 89,-
- The Incredible Hulk dt 129,-
- Tiny Toons 2 dt 119,-
- Top Gear 3000 dt 119,-
- Turn & Burn dt 129,-
- Troy Aikmann Football 129,-
- Utopia dt 119,-
- Val d'Isere Champ. dt 125,-
- Wario's Woods 89,-
- Where i.t. World is Carmen S.D. dt 129,-
- Wild Snake us 119,-
- Winter Olympics dt 119,-
- World Cup USA 94 dt 109,-
- World Heroes 2 us 129,-
- WWF Raw dt 139,-
- WWF Royale Rumble dt 129,-
- X-Kaliber us 99,-
- Zool dt 109,-
- Zombies dt 99,-

- 6-Spieler Adapter 59,-
- 60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker) 39,-
- Nintendo Commander Pad 39,-
- Action Replay 2 50/60Hz 99,-
- Action Set (1 Spiel) SNES dt 229,-
- Remote Pad / 2 Stck. 99,-
- Game Maged dt (60Hz-Ada.) 69,-
- Programmierb. Universal Adap., 100% Kompatibel 59,-
- RGB-Kabel us/dt 29,-
- SNES Powerstation 189,-
- SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V 249,-

UMBAU:

- SNES 50/60Hz/Schacht 79,-
- Verlängerungskabel 19,-

3DO

- 3DO us/2 CD/220V 899,-
- 3DO pal/2CD 969,-
- Alone in the Dark us 119,-
- Another World us 69,-
- Burning Soldier us 119,-
- Columns (Tetris Clone) jp 129,-
- Dr. Hauzer jp 109,-
- Dragons Lair us 89,-
- Fifa Soccer dt 99,-
- Guardian Wars us 119,-
- John Madden 94 us 49,-
- Jurassic Park us 99,-
- Lemmings us 89,-
- Mega Race 119,-
- Microcosm jp 139,-
- Need for Speed us 119,-
- Night Trap us 89,-
- Pataank us 119,-
- Road Rash 2 dt 99,-
- Samurai Showdown us 119,-
- Shadow us 119,-
- Sesam Straße 49,-
- Sewer Shark 109,-
- Slayer us 119,-
- Super Streetfighter us 129,-
- Super Wing Commander us/dt 79,-/89,-
- Ultraman jp 149,-
- VR Stalker us 119,-
- Who Shot J. Rock 119,-

- Umbau RGB/220V taugl. 199,-
- Lasergun 89,-
- Joystick Adapter 79,-

SONSTIGES

- JAGUAR Alien vs. Predator us 119,-
- JAGUAR Bruce Lee us 119,-
- JAGUAR Club Drive us 119,-
- JAGUAR C. Ninja us 119,-
- JAGUAR Doom 119,-
- JAGUAR RGB-Kabel 49,-
- JAGUAR Grundgerät PAL 539,-
- SEGA32X Grundgerät dt 379,-
- SEGA32X Doom dt 119,-
- SEGA32X Star Wars dt 139,-
- SEGA32X Virtual Racing Deluxe dt 139,-
- Gameboy dt 95,-
- GAMEBOY Aladdin dt 59,-
- GAMEBOY Choplifter 3 dt 59,-
- GAMEBOY Dschungelbuch dt 59,-
- GAMEBOY Donkey Kong us/dt 49,-/59,-
- GAMEBOY Gallerie dt (4-Games) 39,-
- GAMEBOY Jurassic P. 2 dt 59,-
- GAMEBOY Lion King dt 59,-
- GAMEBOY Mortal Kombat 2 dt 69,-
- GAMEBOY Pac in Time 69,-
- GAMEBOY Probotector dt 59,-
- GAMEBOY Space Invaders dt 59,-
- GAMEBOY Tiny Toons 2 dt 59,-
- GAMEBOY USHAR Monster T. 59,-
- GAMEBOY Wario Land dt 59,-
- GAMEBOY WWF Raw dt 69,-
- GAMEBOY Zelda-Link's Aw. 59,-
- GAMEBOY Zero Tolerance dt 59,-
- PC Creature Shock CD dt 94,-
- PC DOOM-2 dt 79,-
- PC Kyrandia-3 CD dt 89,-
- PC Nacar Racing CD dt 89,-
- PC System Shock dt 79,-
- CDI Voyeur 89,-
- CDI-Gerät inkl. MPEG dt 999,-
- CDI Soft- und Hardware ab 29,-
- T-Shirts/Sweat-Shirts ab 19,-
- NEO GEO CD
- Sony Playstation PSX 1.299,-
- Sega Saturn RGB 1.399,-
- Mini Basketballkorb mit Ball (von Spalding) 29,-
- US/JP Magazine (GAMEFAN/EGM) ab 8,-
- Alte Ausgaben US Magazine je 2,-
- Marty Grundgerät RGB-Umbau 999,-
- Marty Spiele ab 99,-
- CD 32-Spiele ab 29,-
- NEO-GEO Spiele bei uns erhältlich
- T-Shirts ab 19,-
- Baseball Caps ab 19,-

TEL 05071/733134 – ÖSTERREICH

Reichstraße 35
A-6890 Lustenau
Tel. 0663/ 852845

Preise: DM 1.- / öS 8.-

Versand: öS 60.- incl. Nachnahme ab öS 2.000.- Frei Haus per NN

AUCH LADENVERKAUF!

TEL 089/5438088 – DEUTSCHLAND

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Montag-Samstag, 10 bis 20 Uhr,
Fax 089/534254

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Tel. 089/534115

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

TEL 071/733134 – SCHWEIZ

Laubenstraße 8
CH-9444 Diepoldsau
Tel. 0043-663/ 852845

Preise: DM 1.- / sFr -.90

Versand: sFr 10.- incl. Nachnahme

ab öS 250.- Frei Haus per NN

GEWINNSPIEL

Über zwei Jahre hat Mirage an dem Roboter-Prügelspiel "Rise of the Robots" gebastelt. Zwar arbeitete man gleichzeitig an vielen verschiedenen Computer- und Konsolenversionen, doch überall ging's um das gleiche Spiel. Monatelang geisterten sensationell detailreiche Bilder gerenderter High-Tech-Kämpfer durch die Presse und heizten die ohnehin hohen Erwartungen immer weiter an. Als dann viel zu spät nach den übermäßigen Vorschußlorbeeren endlich die Versionen für Super Nintendo oder Mega Drive fertig wurden, war die Enttäuschung umso größer. Aufwendige Grafik macht eben noch lange kein tolles Prügelspiel. Aus dieser Stimmung heraus neigte so mancher Tester dazu, Rise of the Robots in seiner Enttäuschung deutlich unterzubewerten. Vielleicht lag's ja auch daran, daß das Spielchen völlig im Trubel ebenso zahlreicher wie genialer Weihnachts-Knüller unterging. Sehenswert sind die futuristischen Prügel-Roboter aber allemal. Wir verlosen einen zwei Meter hohen Papp-Aufsteller von Rise of the Robots, zehn Spiele (und zwar für Super NES oder Mega Drive nach Wahl) sowie 20 "Rise of the Robots"-T-Shirts.

Alles was Ihr tun müßt, um an der Verlosung teilzunehmen, ist uns eine Postkarte, einen Brief oder ein Fax zu schicken. Wichtig: gewünschtes System vermerken! Schickt oder faxt Eure Post an:

MagnaMedia
Verlag AG
Redaktion
VIDEO GAMES
Kennwort "Robots"
Postfach 1304
85540 Haar
Fax: 089/46135046

Einsendeschluß ist der 28. Februar 1995. Wer ein Fax schickt, sollte auf keinen Fall seine Adresse vergessen, damit wir wissen, wohin wir den Gewinn schicken sollen. Gewinner werden in jedem Fall schriftlich benachrichtigt.

1. Preis: R. of R.-Aufsteller und R. of R.-Spiel für System nach Wahl

2. bis 10. Preis: Rise of the Robots für System nach Wahl

11. bis 31. Preis: R. of R.-T-Shirt

RISE OF THE ROBOTS

SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge



Dirk

Klaut regelmäßig alle Testmuster aus der Post und versteckt sie in seiner Schublade (der Böse).



Hartmut

Versucht sich jetzt als Möbel-Designer. Ob er noch alle Tassen in seinem Bauhaus-Schrank hat?



Ralf

Es werden Wetten angenommen, wieviele Knochen er sich diesen Winter beim Skifahren bricht



Wolfgang

Hat während des Las Vegas-Trips seine gesamten Ersparnisse für Laserdiscs rausgehauen





Tet

Hat die Nase voll von Allnight-Telefon-Sessions nach Japan. Nimmt sich erstmals Urlaub.



Robert

Fährt der Redaktion bei Ridge Racer mit dem schwarzen Flitzer die Socken weg



Jan

Hat sich ein Motorrad gekauft und fährt damit bei Eis und Schnee in die Redaktion.



Manni

Als Strohwitwer spielt er z.Zt. mehr mit Waschmaschinen und Mikrowellen statt mit der Playstation

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach *Redaktionsschluß* stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

Platz	Titel	System	
1	1. Super Mario Land 3	Game Boy	Nintendo
2	2. Donkey Kong Country	SNES	
3	3. Secret of Mana	SNES	
4	4. Donkey Kong	Game Boy	
5	5. Kirbys Dreamland	Game Boy	
6	6. Die Schlümpfe	SNES	
7	7. Das Dschungelbuch	SNES	
8	8. Das Dschungelbuch	Game Boy	
9	9. Super Mario Land 2	Game Boy	
10	10. Super Mario All Stars	SNES	
1	1. Sonic & Knuckles	Mega Drive	Sega
2	2. König der Löwen	Mega Drive	
3	3. FIFA International Soccer	Mega Drive	
4	4. NHL Hockey 95	Mega Drive	
5	5. Sonic 3	Mega Drive	
6	6. Urban Strike	Mega Drive	
7	7. Dune 2	Mega Drive	
8	8. Shining Force	Mega Drive	
9	9. Das Dschungelbuch	Mega Drive	
10	10. Earthworm Jim	Mega Drive	

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern.

VG-Leser Top 10

Platz	Titel	System
1	1. Donkey Kong Country	SNES
2	2. Earthworm Jim	SNES/MD
3	3. Indiziert	MD/SNES
4	4. Der Löwenkönig	SNES/MD
5	5. Landstalker	MD
6	6. Micro Machines 2	MD
7	7. Super Metroid	SNES
8	8. Final Fantasy 3	SNES
9	9. Alien vs. Predator	Jaguar
10	10. Stunt Race FX	SNES

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

Platz	Titel	System	Wertung
1	1. Snatcher	Mega CD	85%
2	2. Radical Rex	Mega Drive	84%
3	3. Iron Soldier	Jaguar	83%
4	4. NBA Jam	Mega CD	83%
5	5. Virtua Racing Deluxe	Sega 32x	82%
6	6. Flink	Mega CD	82%
7	7. Val d'Isere	Jaguar	81%
8	8. Air Cars	Jaguar	80%
9	9. Rock'n Roll Racing	MD	80%
10	10. Der Löwenkönig	Game Gear	72%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

Die Hits der Redakteure



spielt zur Zeit: Ridge Racer, Sony PS
hört zur Zeit: Aerosmith: Big Ones
Film-Favorit: Pulp Fiction



spielt zur Zeit: Ridge Racer, Sony PS
hört zur Zeit: Lurietta McKennit, Mask & Mirror
Film-Favorit: Braindead



spielt zur Zeit: Ridge Racer, Sony PS
hört zur Zeit: Marxman, Teh Cynic E.P.
Film-Favorit: Stargate



spielt zur Zeit: Ridge Racer, Sony PS
hört zur Zeit: Bon Jovi: Crossroads
Film-Favorit: Der unbewegte Mann



spielt zur Zeit: Ridge Racer, Sony PS
hört zur Zeit: Aphex Twins, Selected Ambiente..
Film-Favorit: Pulp Fiction



spielt zur Zeit: Ridge Racer
hört zur Zeit: Massive Attack: Protection
Film-Favorit: Exotica von Atom Egoyan



spielt zur Zeit: Ridge Racer, Sony PS
hört zur Zeit: Ridge-Racer-Soundtrack
Film-Favorit: Junior



spielt zur Zeit: Ridge Racer, Sony PS
hört zur Zeit: Ridge Racer Soundtrack
Film-Favorit: Miami Rhapsody

Musikhits des Monats

Platz	Interpret	Album
1	1. Bon Jovi	Crossroad
2	2. Westernhagen	Affentheater
3	3. Sting	Best of 84-94
4	4. Beatles	Live at BBC
5	5. The Cranberrys	Need to Argue
6	6. Pearl Jam	Vitalogy
7	7. Aerosmith	Big Ones
8	8. Nirvana	Unplugged in NY
9	9. Chris Rea	Best Of
10	10. INXS	Greatest

Quelle:VG

Kinohits des Monats

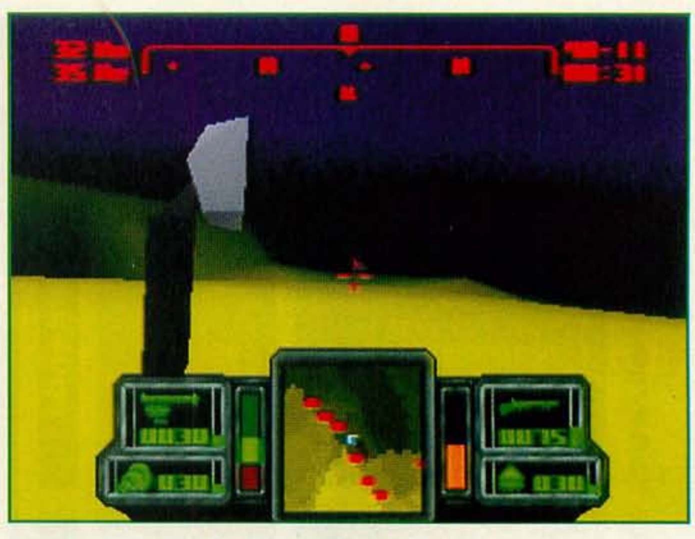
1. **Der Löwenkönig** Zeichentrick
2. **Die Maske** mit Jim Carrey
3. **Interview mit einem Vampir** mit Tom Cruise
4. **Forrest Gump** mit Tom Hanks
5. **Der bewegte Mann** mit Katja Riemann
6. **Time Cop** mit Jean Claude Van Damme
7. **Voll Normaal** mit TOm Gerhard
8. **Nightmare before Xmas** Trickfilm
9. **The Specialist** mit Silvester Stallone
10. **Willkommen in Wellville** mit Anthony Hopkins

Quelle:VG

ATARI JAGUAR



Vor jedem Level seht Ihr eine Übersicht der Primary Targets



Rote Punkte auf der Karte zeigen aktive Gegner an

Außen Pfui, innen Hui

Aircars

Mit *Aircars* liefert uns die US-Firma MidNite Ent. das erste Modul, bei dem bis zu acht Jaguar-Konsolen zu einem Netz zusammengeschlossen werden können. Dazu benötigt Ihr allerdings außer den acht Geräten auch noch acht Catboxen oder Jaglinks und acht Module (mal abgesehen von acht Freunden, die all Bock auf *Aircars* haben). Aber auch alleine spielt sich *Aircars* recht gut. Ihr steuert ein Panzerfahrzeug durch insgesamt 32 Tag- und Nachtmissionen in den unterschiedlichsten Umgebungen. Die Aufgabe besteht darin, sämtliche Hauptziele im jeweiligen Sektor zu zerstören, um das Tor zum nächsten Level zu öffnen. Zu diesem Zweck steht Euch jede Menge Ausrüstung zur Verfügung: Ein Radarschirm zeigt Euch sämtliche Ziele als bunte Quadrate an, auf Wunsch könnt Ihr zwischen zwei Zoomstufen wählen. Um die dürftige Bewaffnung Eures Gefährts zu verbessern, nehmt Ihr verschiedene Power-Ups auf, z.B. ein Maschinengewehr, Radarstörgeräte, Speed-Ups und vieles mehr. Über 20 unterschiedliche Gegner machen Jagd auf Euch. Besonders unangenehm sind die braunen Panzer, die Euch mit einem Schuß erledigen, aber auch die Elektrokanonen nerven tierisch, denn nach jedem Treffer fällt Eure Karte kurzzeitig aus. Zum Glück gibt's unendlich viele Continues, nach jedem vorzeitigen Tod werdet Ihr nach dem Zufallsprinzip irgendwo im Sektor ausgesetzt. *rz*



„Nach den ersten fünf Minuten mit Aircars dachte ich "Oh mein Gott, so'n Scheiß". Nachdem wir zwei Aircars-Module erhielten und auch gerade zwei Catboxen da hatten, testeten Wolfgang und ich die Linkoption, eigentlich wollten wir nur ausprobieren, ob es überhaupt funktioniert. Irgendwie hat uns Aircars plötzlich voll in seinen Bann gezogen. Wir haben zwei Tage praktisch ohne Pause durchgespielt. Es ist schwierig zu erklären, worin die Faszination liegt, denn die Grafik ist unglaublich schlecht und der Sound lediglich akzeptabel. Es liegt wohl am klassischen Starglider-Spielprinzip und natürlich an der Mehrspieler-Option. Für zwei oder mehr Spieler lohnt sich Aircars auf jeden Fall, alleine ist es eher langweilig (deshalb auch die zwei Spielspaß-Wertungen).“

System: Jaguar
Spieletyp: 3-D-Shoot'em Up
Megabit: 16
Hersteller: MidNite Ent.
Testversion: MidNite Ent.
Spieler: 1 bis 8 (mit Linkoption)
Features: Continue, Batterie,3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	20%
Musik:	68%
Soundeffekte:	61%

Spielspaß 52%

Multi-Player spaß 80%



Die einzelnen Level unterscheiden sich vor allem durch die Farbe der Umgebung

So was nennt man Wespennest, Gefahr aus allen Richtungn



Die 16 Levels setzen sich aus Vierer-Blöcken zusammen. Vor jedem Auftrag gilt es, die richtige Waffenwahl zu treffen



Gigantische Explosionen stehen an der Tagesordnung

Krieg der Blechdosen

Iron Soldier

Nach zahlreichen 16-Bit-Konvertierungen und lieblosen Eigenkreationen zeigt ein deutsches Entwicklerteam, was die 64-Bit-Raubkatze wirklich zu leisten vermag. *Iron Soldier* spielt in einer fernen Zukunftswelt. Führende Industriekonzerne aus aller Herren Länder versuchen, die Weltmacht an sich zu reißen. Die "Iron Fist Corporation" hat zur effizienteren Kriegsführung einen schwer gepanzerten Battlemech-Roboter entwickelt. Der 14 Meter hohe Blechkoloß "Iron Soldier" ist mit unterschiedlichen Waffenystemen ausgestattet. Die Palette reicht hierbei von einer gewöhnlichen Gatling-Kanone bis zur alles vernichteten "Cruise-Missiles". Mit einer gefährlichen Kampfmaschine, wie es der *Iron Soldier* darstellte, hat niemand gerechnet. Um dieser geballten Macht entgegenzuwirken, wurde eine Organisation gegründet, die unbemerkt ein paar *Iron Soldiers* aus der "Iron Fist"-Produktion mopsten. Jetzt seid Ihr an der Reihe: An Bord eines *Iron Soldier* stampft Ihr durch dreidimensionale Häuserschluchten und macht Jagd auf feindliche Einheiten. Insgesamt 16 Missionen stehen Euch bis zum endgültigen Sieg bevor. Gegnerische Panzer, flinke Helikopter und feindliche Battlemechs versuchen, Euch permanent an der Ausführung der einzelnen Aufträge zu hindern. Durch das Zerstören von diversen Gebäuden findet Ihr Extrawaffen und Zusatzmunition oder erhaltet ein "Repair-Kid", das den Energievorrat Eures Blechkameraden wieder auf Vordermann bringt. *ws*



„Darauf haben Jaguar-Fans gewartet – endlich gibt es ein Action/Strategiespiel, das mit eindrucksvollen 3D-Effekten die Atari-Hardware aus ihren Schlummerschlaf erwachen läßt. Dabei überzeugt Iron Soldier nicht nur durch die Vielzahl von fließend animierten Polygon-Objekten, sondern wartet auch mit strategischen Feinheiten auf, die sich erst im Laufe des Spiels offenbaren. Es will wohl überlegt sein, welche Grundausstattung Ihr Eurem Mechwarrior spendiert, um dadurch den effektivsten Wirkungsgrad bei allen vorgegebenen Missionsanforderungen zu erzielen. Das ausgeklügelte 3D-System der Entwickler erlaubte es nicht nur, kahl wirkende Polygon-Flächen in atemberaubender Geschwindigkeit darzustellen, sondern gestattete zudem eine Mixtur aus "Gouraud Shading" und "Textures-Mapping", was an bewegten 3D-Objekten wie z.B.: bei den Hubschraubern oder Panzern hervorragend zur Geltung kommt. Grandiose Soundeffekte nebst fetziger Musikuntermalung, geben dem Action-Spektakel den wohlverdienten "Classic"-Pfiff. Allen Jaguar-Besitzern kann ich Iron Soldier uneingeschränkt weiterempfehlen. Ein zweiter IS-Teil – mit Link-Up-Feature – ist bereits in Arbeit!"

System: Jaguar
Spieletyp: 3-D-Action/Strategie-Spiel
Megabit: 16
Hersteller: Atari
Testversion: Atari
Spieler: 1
Features: Continue, Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

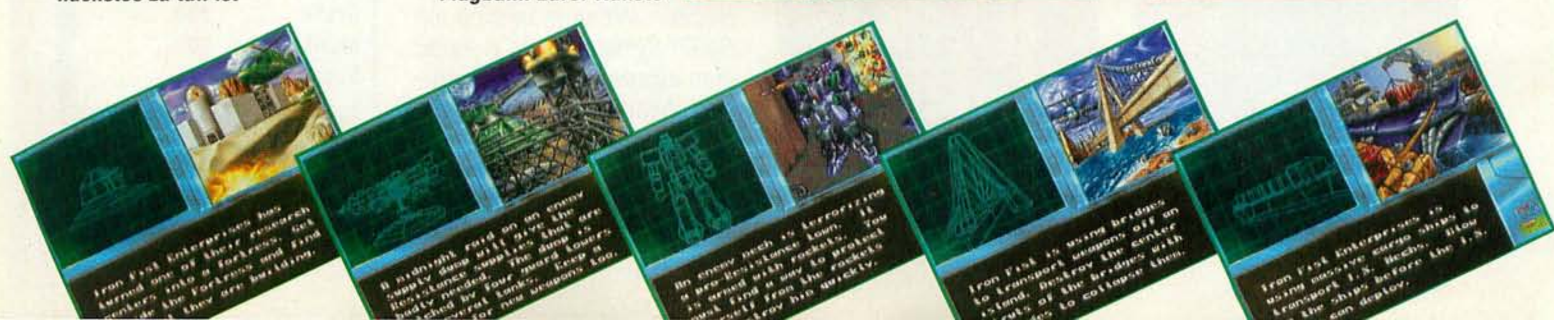
Grafik:	70%
Musik:	80%
Soundeffekte:	83%

Spielspaß 83%



Wenn Ihr eine Missiles abfeuert, verfolgt eine imaginäre Kamera die Flugbahn Eurer Rakete

Vor jeder neuen Mission klärt Euch ein "Briefing-Screen" auf, was als nächstes zu tun ist



ATARI JAGUAR

I wui Schifoahn!
Val D'Isere

VIDEO GAMES CLASSIC

Am gleichen Tag, als uns der Postbote *Val D'Isere* brachte, fing es in München zu schneien an. Ein gutes Omen? Die SNES-Umsetzung erhielt von der VIDEO GAMES immerhin 83% Spielspaß, obwohl es von den meisten anderen Zeitschriften ziemlich niedergemacht wurde.

Mit Ski oder Snowboard brettert Ihr durch drei verschiedene Spielmodi: Freies Fahren, Training und Wettbewerb. Beim freien Fahren rast Ihr gegen die Zeit eine mit Hindernissen gespickte Piste runter, um rechtzeitig den nächsten Checkpoint zu erreichen. Dabei behindern Euch Skianfänger, Bäume, Felsen, Eis, Bäche, Dreckpfützen, Wetterumschwünge und vieles mehr. Wenn Ihr einen Kurs komplett geschafft habt, fahrt Ihr per Gondel zum nächsten Berg. In den beiden anderen Spielvarianten fahrt Ihr im sportlichen Wettkampf Abfahrt, Slalom oder Riesenslalom gegen starke Konkurrenz. Im Gegensatz zur SNES-Version gibt's beim Jaguar kein Paßwort-System. *rz*



Solche Sprünge sieht man bei der Abfahrt eher selten



Was der loosige Skifahrer kann, kann ich schon lange

super

„Obwohl die meisten deutschen Zeitschriften schon bei der Super-Nintendo-Version anderer Meinung waren, stehe ich zu meinem Lob für Val D'Isere. Es gibt nur wenige Sportspiele, die die Dynamik und Rasanz des jeweiligen Sports so exzellent und realistisch wiedergeben. Die Grafik der Jaguar-Umsetzung gefällt mir wirklich gut, die einzelnen Hindernisse wurden sehr detailliert gezeichnet (vor allem die nette Skifahrerin im Badeanzug). Die ständigen wechselnden Bedingungen sorgen für genügend Abwechslung. Bei dem ständigen Auf und Ab fühlt Ihr förmlich den kalten Wind um die Ohren. Auch wenn mir wieder jede Menge Leute erzählen, wie langweilig das Spiel doch sei, ich finde es genial."

System: Jaguar
Spieletyp: Ski- und Snowboardsimulation
Megabit: 16
Hersteller: Virtual Studio
Testversion: Atari
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	69%
Musik:	65%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß 81%

news: Auf der Kloschüssel ist Wolfgang fast unschlagbar (natürlich nur bei Micromachines 2).

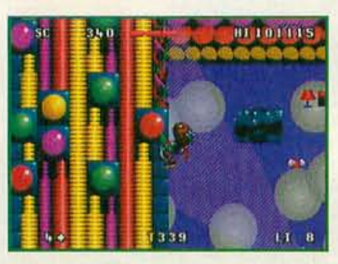
ATARI JAGUAR

Schoko-Ninja
Zool 2

Langsam entwickelt sich *Zool* zum Hansdampf auf allen Gassen. Es gibt kaum ein System, das der niedliche Kämpfer nicht schon beglückt hat. Nun erwischt es auch die nach Software winselnden Jaguar-Besitzer. Bei *Zool 2* steht Euch neben der bekannten Ninja-Figur auch ein weiblicher Held namens Zooz zur Verfügung. Nachdem Ihr Euch für einen der beiden entschieden habt, geht's auch schon los. Ihr hüpft und klettert durch bunte Phantasiewelten, wobei Ihr immer fleißig Süßigkeiten aufsammeln müßt. Die zahlreichen Gegner macht Ihr mit einem gezielten Sprung oder einem Gummigeschoß fertig. Wenn Not am Manne ist, zieht Ihr das berüchtigte Ninja-Schwert. Ihr müßt so lange in jedem Level nach Extras suchen, bis die Prozentanzeige voll ist, ein Zeitlimit erschwert das Ganze zusätzlich. Da die Entwickler auch auf ein Paßwortsystem, Speicheroption oder Continues verzichtet haben, werdet Ihr mit *Zool 2* etwas länger beschäftigt sein. *rz*



Zool springt wie Thränhardt in seinen besten Zeiten



Die einzelnen Spielabschnitte sehen wirklich sehr bunt aus



„Zool 2 ist mal wieder eines jener Programme, das zwar jede Menge Spielspaß bringt, für das ich allerdings keinen Jaguar brauche. Die Grafik sieht genauso aus wie Dutzende von 16-Bit-Jump'n'Runs, der Sound haut mich auch nicht gerade vom Hocker. Wenn man sich ein 64-Bit-System zulegt, erwartet man eigentlich auch dementsprechende Leistung und die liefert Zool 2 definitiv nicht. Atari selbst hat mit dem "Do the Math"-Werbeslogan die Ansprüche hochgesetzt, leider werden nur die wenigsten Jaguar-Module den Erwartungen gerecht. Zool 2 empfehle ich all jenen, die verzweifelt auf ein ansprechendes Jump 'n'Run für den Jaguar warten, denn es macht wirklich Spaß, aber bis auf den gerenderten Zool im Intro schreit da nichts nach 64-Bit."

System: Jaguar
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 16
Hersteller: Atari
Testversion: Atari
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: keine

Grafik:	60%
Musik:	69%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß 71%

SEGA 32X

Rentner Held ...
Space Harrier

Auf zahlreichen Spielsystemen hat der intergalaktische Weltraumheld bereits sein Heimdebüt hinter sich gebracht. Das MD 32X verfügt (mindestens!) über die doppelte Rechenleistung der mittlerweile zehn Jahre alten Automatentechnik! Was darf man da mehr erwarten als zumindest eine 1:1-Umsetzung des nostalgischen Münzfressers? Für alle Neueinsteiger und jene Leute, die überhaupt nicht wissen, wovon was ich hier rede, folgt eine kleine Spielbeschreibung. Ihr schlüpft in die Rolle eines furchtlosen Supersöldners, der mit seiner megastarken Allzweckwumme, die zugleich als Raketenantrieb fungiert, alle bösen Space-Mutanten in den endlosen Sternenhimmel pustet. Hinter Eurem Space-Cowboy klemmt eine imaginäre Kamera, die Euch auf Schritt und Tritt durch diverse 3D-Landschaften verfolgt. Auf Eurer Reise begegnet Ihr etlichen Fantasy-Feindobjeken wie Drachen, Mech-Robotern oder schießwütigen Raumschiff- Formationen. *ws*



In der Bonus-Runde reitet Ihr einen mächtigen Drachen



Der Automat glänzte damals durch grandiose 3D-Effekte



geht so

„Warum sich Sega gerade für ein 32-Bit-Revival von ihren legendären Space Harrier-Automaten entschlossen hat, bleibt für mich immer ein ungelöstes Rätsel. Außer der spektakulären 3D-Effekte hatte der Automat nichts Innovatives zu bieten. Alle jene Space Harrier-Fans, die im Besitz des teuren MD 32-X-Turbo-Adapters sind, erwarten eine Konvertierung ohne jegliche Einschränkungen. Auf den ersten Blick mag es ja fast so sein, doch im pingeligen Direktvergleich fällt auf, daß fast alle 3D-Objekte nicht die Größe der Coin-Op-Sprites erreichen. Ansonsten ist die Umsetzung schnell, läßt sich gut spielen und macht nur erklärten Ballerfeinden mit ausgeprägter 3D-Phobie keinen Spaß. Doch in Zukunft erwarte ich etwas originellere Titel fürs 32X."

System: 32X
Spieletyp: Action-Shooter
Megabit: 16
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	47%
Musik:	40%
Soundeffekte:	43%

Spielspaß 47%

neues aus der redaktion: jan hat sich als winterfahrzeug einen zz-top-chopper gekauft! cool man

SEGA 32X

Dauerbrenner?
After Burner

Über dieses Spiel müssen wir eigentlich nicht viel erzählen, denn der Spielautomat dürfte fast jedem von Euch einmal früher oder später über den Weg gelaufen sein. In den späten achtziger Jahren gab es von Segas-Automatenabteilung noch ein letztes *After Burner II*-Update, das mit einer aufwendigen Hydraulik-Kabine präsentiert wurde. Die 32X-Version muß auf den ganzen Technikschnickschnack verzichten und kann letztendlich nur durch seine Hardwarefähigkeiten überzeugen. *After Burner* ist ein actiongeladener Flugsimulator, der jedoch nur äußerlich mit einer Simulation etwas zu tun hat. Ihr nehmt Platz auf dem Pilotensitz einer F14, die auf dem Bildschirm in ihrer voller 3D-Pracht Euren Steueranweisungen folgt. Ihr dreht und wendet Eure Mühle, schießt Lenkraketen ab oder verringert die Geschwindigkeit des High-Tech-Jets ganz nach Belieben. Ansonsten ballert Ihr auf alles, was sich in der Luft oder am Boden bewegt. Segas 32-Bit-Neuauflage von After Burner ist und bleibt ein Uraltklassiker. *ws*



High-Speed-Action pur, wie damals beim Automatenoriginal



Auch an die (sinnlose!) Tank-Sequenz wurde gedacht



geht so

„Die Entwickler haben keinerlei Ambitionen gezeigt, das grafische Outfit des berühmten 3D-Action-Shooter etwas aufzupolieren. Einerseits bringe ich als Verehrer längst vergessener Coin-Op-Originale Verständnis dafür auf, andererseits erwarten ich und viele andere Fans eine 1:1-Umsetzung ohne jegliche Abstriche. Die berühmte Startsequenz des F14-Fighters von dem Sega-Flugzeugträger ließ bereits auch diese Hoffnung zerplatzen. Also Leute, auf einem 32-Bit-System darf bei solch billigen 3D-Zoom-Effekten wirklich nichts mehr ins ruckeln kommen. Ansonsten kann technisch nicht viel ausgesetzt werden, die Gegner zoomen ordentlich heran, die kriegerische Landschaft gibt sich detailliert, und der Original-Soundtrack klingt ganz annehmbar."

System: 32X
Spieletyp: Action-Shooter
Megabit: 24
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	46%
Musik:	50%
Soundeffekte:	45%

Spielspaß 53%

SEGA 32X



Die spektakulärsten Perspektiven gibt´s nicht etwa im Rennen, sondern erst im Replay

Fahrerisch ziemlich anspruchsvoll: Der Bay-Bridge-Kurs

Zackiger Spaß am Gas

Virtua Racing Deluxe

Wer kennt Virtua Racing? Klar, kennen alle. Ich verkneife mir daher das übliche Auftakt-Gelaber und komme gleich zu den Unterschieden zur Mega-Drive-Version. Zunächst mal warten jetzt drei Vehikel statt nur einem darauf, vom Joypad-Master in die Leitplanken gesetzt zu werden. Mit von der Partie ist wieder der allseits beliebte und relativ leicht kontrollierbare Formel-Rennwagen. Er erreicht mit Automatik runde 328 km/h, mit Schaltgetriebe 330 km/h. Handschaltung bietet bessere Beschleunigung und im Schnitt 2-4 km mehr Endgeschwindigkeit gegenüber der Automatik. Neu sind das gutmütig-behäbige NAS-Car sowie ein ziemlich bockiger Prototyp. Er bietet mit 384-387 km/h zwar eine Höllen-Endgeschwindigkeit, doch die ist kaum auf die Straße zu bringen. Außerdem haßt sein Aggregat alles Gewöhnliche: Wo andere Getriebe schon Zahnräder husten, wird das Maschinchen erst richtig munter. Wer es nicht über 10 000 U/min hält, erreicht nicht die volle Leistung und "nur" 282-297 km/h. Ebenfalls neu sind einige Kurse, die mehr fahrerisches Knoff-Hoff verlangen als den Backstein auf der Gas-Taste (wie Kurs 1). Insgesamt gibt's fünf landschaftlich attraktive Strecken. Drei Schwierigkeitsgrade bieten unterschiedliche Countdown-Reserven sowie unterschiedlich aggressive Computergegner. Geblieben sind die variablen Perspektiven sowie die Spiel-Modi: Der Time-Trial begeistert Solo-Fixlis, die sich am liebsten selbst überrunden (Topzeiten nur mit Handschaltung möglich!), der Wettkampfmode bietet 15 rempelnde Computerfieslinge und der Zweispielermode den altbekannten horizontal geteilten Bildschirm. Womit auch schon das Wesentliche gesagt wäre. Somit packe ich mein Seziermesserchen aus und komme zur Meinung. hu

Von allen Perspektiven eignen sich eigentlich nur zwei für Bestzeiten. Der direkte Blick aus dem Wagen ist zwar spannend, zum Fahren in zackiger Polygonlandschaft aber fast ungeeignet.





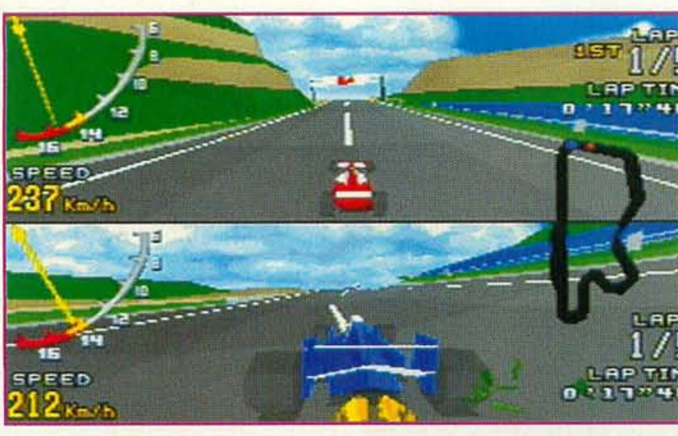


Die Perspektive direkt aus dem Auto kostet vor allem Nerven, ein Boxenstop dagegen kostbare Zeit



„Erstmal 'n dickes Lob für die Grafik und das Fahrgefühl: Versteht sich von selbst, daß die Geschichte auf 32X grafisch deutlich besser daherkommt als auf dem Mega Drive – auch geschwindigkeitsmäßig haben die Programmierer ein paar Briketts nachgelegt. Virtua Racing ist superschnell, dynamisch, packend und verdammt nahe am Spielautomaten. Die tollen Kurse bieten sowohl optisch als auch fahrerisch echte Abwechslung, nach den Rennen könnt Ihr Eure Leistung im Replay sogar wie eine TV-Aufzeichnung bewundern. Die Computergegner präsentieren sich in allen Schwierigkeitsgraden hervorragend abgestimmt, die Unterschiede der drei Fahrzeugtypen in Fahrverhalten und Leistung entsprechen echten Vorbildern. Toll ist die Funktion zur individuellen Joypad-Belegung bei Handschaltung, auch wenn kein Joypad jemals Lenkrad und Pedale ersetzen wird. Genial finde ich auch die eingeblendeten Zwischenzeiten, mit denen Ihr im Rennen technische Schwächen in bestimmten Passagen schnell ausmerzt. Doch nun das dicke Ende – die Mängelliste: Man merkt Virtua Racing seine Automatenherkunft für meinen Geschmack doch ein wenig zu sehr an. Videospiele leben nun mal nicht von Minuten-Münz-Sessions, sondern sollten auf möglichst langfristigen Spielspaß angelegt sein. Warum also besteht jedes Rennen im-





Der 2-Player-Mode belastet das 32X bis an die technischen Grenzen

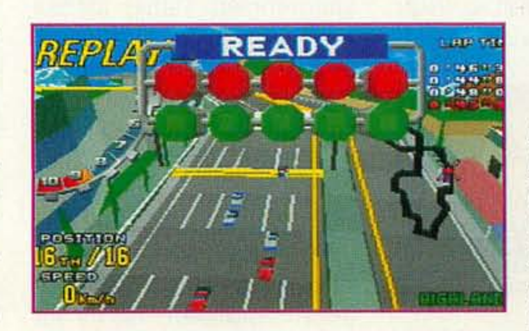


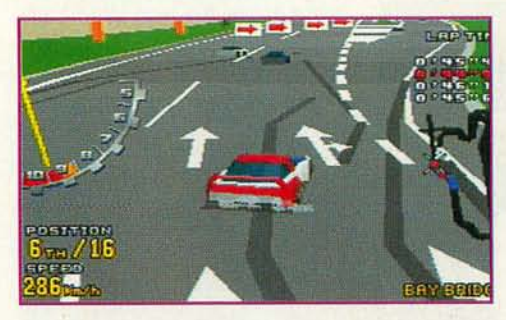
Echtes NASCAR-Feeling bietet das Rennen um die Akropolis

mer nur aus fünf Runden? Warum gibt's keine individuell wählbare Rundenzahl bis zur Grand-Prix-Distanz? Technisch wäre das leicht umzusetzen! Was sollen die Boxenstops, wenn jedes Rennen so kurz ist, daß Stops taktischer Blödsinn sind? Warum läßt sich der Countdown nicht auf Wunsch abschalten? Warum nicht die Musik? Abgesehen davon, daß das Gedudel schnell nervt, stört es gewaltig bei Handschaltung, wo es ja auch aufs Fahren nach Gehör (Drehzahl) ankommt. Warum läßt sich der gelungene, aber oft auch unerwünscht langatmige Replay nur per Reset unterbrechen? Warum läßt sich die Zahl der Gegner nicht beliebig bis zum technischen Maximum variieren? Was sind das für Grafikfehler in der hohen Perspektive? Bei Tunneldurchfahrten gerät das 32X so sehr in Verlegenheit, daß es erstmal garnix und dann einen "aufgesägten" Berg zeigt – zu spät, um Blindflüge zu verhindern. Gestört hat mich auch die Tatsache, daß das Fahrzeug schlagartig 20 km langsamer wird, wenn man über die Seitenbegrenzung (Curbs) brettert. Eine derartige Bremswirkung ist ärgerlich, weil man nun mal Ideallinie fahren muß. In natura würde eine solch einseitige Bremswirkung sofort zum Dreher führen. Wo liegt da der Sinn? Der dickste Schnitzer aber ist zweifellos, daß Virtua Racing immer noch keine Batterie zum Abspeichern von Spielständen und Bestzeiten besitzt. Das ist zwar billiger in der Herstellung, ich halte den Verzicht auf eine Batterie jedoch für die krasseste Fehlentscheidung, die man beim Design eines (Renn)Spiels überhaupt machen kann. Hier liegt auch die Antwort, warum das ansonsten hervorragende Virtua Racing nicht über 82 Prozent Spaßwertung herauskommt. ❞



Bei den engen Kurven der Wüstenstrecke empfiehlt sich die höchste Perspektive – außer in Tunnels





Für Bestzeiten müßt Ihr konsequent auf der Ideallinie fahren. Das scheint allerdings nicht für die Computergegner zu gelten, die Kurven oft völlig unmöglich nehmen und viel besser auf der Straße liegen als Euer Car.



Völlig genial sind beinharte Zweikämpfe Stoßstange an Stoßstange – solange es nicht in komplizierte Kurven geht

System: Mega Drive 32X
Spieletyp: Polygon-Rennspiel
Megabit: 24
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Replay
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	43%
Musik:	54%
Soundeffekte:	56%

Spielspaß 82%

MEGA CD



Vergnügliche Elemente wechseln sich mit rechten Schreckensszenarien ab



Zur Feststellung der Personalien gerade noch gut genug erhalten

VIDEO GAMES CLASSIC

Kultmittel

Snatcher

Das Cyber-Punk-Adventure *Snatcher*, an dessen japanischen Menüs sich vor vielen, vielen Monaten schon eine kleine Insider-Schar PCE-Freaks die Zähne ausbeißen durfte, erschien unlängst erneut als CD, diesmal mit englischen Texten und jetzt unter Segas Hoheitszeichen. Aufgrund der beschränkten Verbreitung des Mega-CDs wurde auch die Pal-Version nur mit englischen Texten versehen. Die Zielgruppe sind hier die älteren Spieler, was zur Abwechslung ja auch mal kein Fehler ist. Seid Ihr mit englischen Textadventures schon vertraut, dürft Ihr Euch voller Erwartungsfreude in einen über drei sehr lange Akte ausgedehnten, faszinierenden Comic-Krimi stürzen, der sich in den 40er Jahren des nächsten Jahrtausends zuträgt. Ihr schlüpft in die Rolle von Gillian Seed, stammt ursprünglich aus Rußland, was sich unschwer aus dem Namen schließen läßt, und habt leider Euer Gedächtnis verloren. Für die Bewohner der Erde zu dieser Zeit sind die "Katastrophe" (Bio-GAU in Sibirien) und der dritte Weltkrieg bereits Geschichte. Im Jahre 2047 hat es Euch in die supermoderne Modellstadt NeoKobe verschlagen, die auf einer künstlichen Insel vor Japans Westküste errichtet wurde. Das größte Problem der Menschheit zu dieser Zeit stellt das mysteriöse Auftauchen von Bio-Robotern in Menschengestalt dar, die Menschen aus Fleisch und Blut umbringen und deren Aussehen annehmen. Mit dieser miesen Tour möchten sie nach und nach die Spezies Mensch von der Erde verdrängen und die globale Regierungsgewalt übernehmen. Daher stehen auch alle möglichen VIPs auf den vorderen Rängen der *Snatcher*-Abschußlisten. *Snatcher* deswegen, weil sie sich ihre Opfer einfach von der Straße wegschnappen (to snatch = schnappen).

Ein letztes Bruchstück an Erinnerung in Eurem gelöschten Gehirn signalisiert, daß Ihr auf irgendeine Art und Weise etwas mit der Entstehung besagter *Snatcher* zu tun habt. Daher hat Euch die *Junker-Agency*, eine eigene Behörde, die das *Snatcher*-Problem in den Griff bekommen soll, auch unter Vertrag genommen. Als Hilfsmittel stehen ein firmeneigenes Schwebe-Auto und ein metallener Besserwisser (à la Zuzu in Lion King) allzeit bereit (falls nicht gerade jemand die Bremsen Eures Gefährts sabotiert hat). Der kleine Schlaumeier heißt übrigens *Metal Gear*. Neben der Rolle des Beraters in allen Lebenslagen kommt ihm noch die Funktion eines Mobiltelefons, einer Videokamera und Eures tragbaren Save Points zu.

Und was es nicht alles zu entdecken gibt, bei all den Recherchen im Land der aufgehenden Sonne:

– Es stellt sich heraus, daß in NeoKobe gerade eine Buffalo-Mafia die Unterwelt regiert, obschon der Verzehr von Buffalofleisch im Jahre 2047 international geächtet und strengstens verboten ist.

– Während eines nächtlichen Ausflugs trefft Ihr z. B. die versammelte Konami-Gang. Von den Castlevania-Darstellern über die Contra-Brüder und Goemon sitzen alle einträchtig in einer stadtbekannten Stripbar rum, und lassen den lieben Gott einen guten Mann sein.

– Bei den Ermittlungen bringt Ihr außerdem in Erfahrung, daß die *Snatcher* immens viel Sonnencreme verbrauchen (besonders begehrt ist eine lokale Marke mit dem Konami-Logo auf der Tube). – Ihr stolpert weiterhin über ein Parfüm der Marke "Le Smell de l'Amour" (vielleicht ein wichtiges Indiz?)

Außerdem besteht später noch die Möglichkeit, ein paar Videophone-Einheiten bei einer zünftigen Telefonsex-Session zu verplempern. *ds*



Zu Beginn dieser dramatischen Situation seht Ihr den grauhaarigen Bösewicht im Spiegel hinter Euch stehen. Die Szene endet mit einem ziemlichen Gesichtsverlust für Opa Krause.

Wo gehobelt wird, da fallen Späne (oben). Jetzt hilft ein Stoßgebet auch nicht mehr viel (rechts).



MEGA CD



Hier befinden wir uns gerade in der Höhle des Löwen



Das Konami-Logo hält allerorten für kleine Späßchen her





Grundregel 1: Nur ein toter Snatcher ist ein guter Snatcher



Habt Ihr auch brav vorher gespeichert, liebe Kinder?

„Daß bisher alles Gesagte nach einem wirklich geilen Spiel klingt, dürfte rübergekommen sein, obwohl geil eigentlich noch untertrieben ist, end-geil paßt schon besser als Bezeichnung für diesen wegweisenden Konami-Kracher. Die Story von Snatcher wird Euch völlig in den Bann ziehen. Der Spannungsbogen der Handlung reißt einfach nie ab, an manchen Stellen fährt Euch dermaßen der Schreck in die Glieder, daß Ihr wünscht, das Spiel würde einen nicht so vereinnahmen. Die Identifikationsmöglichkeiten mit der Hauptfigur wurde perfekt abgestimmt. Mit der Zeit wird man völlig mißtrauisch. Jede Person in der näheren Umgebung könnte ein Snatcher sein, von Napoleon über Euren Vorgesetzten bis hin zu Euren Eltern oder Geschwistern in der realen Welt. Die Handlung ist wirklich kreativ, es finden sich kaum recycelte Ideen, jede Wendung in der Krimi-Handlung wird so zum Aha-Erlebnis. Ein besonderer Spaß sind die gereizten Momente, in denen sich Metal Gear und Gillian die Bälle nur so zuwerfen und einen coolen Spruch nach dem anderen ablassen. Als kleinen Gag zum Fingerlockern kann man die drei Situationen, wo Ihr nur mit Schießen weiterkommt, gerade nochmal durchgehen lassen. Irgendwie passen die Ballereinlagen aber auch ganz gut zum Charakter des Spiels, wo eben dauernd irgendwas Verrücktes, Unerwartetes passiert. Der dritte Akt wäre auch mit weniger Monologen ausgekommen. Das ewige "Zuhören" wird aber dafür mit zwei herzerweichenden Vorstellungen von Metal Gear belohnt. Die Sprachausgabe und der Sound sind ein weiterer Grund zur Freude. Selten war es so wichtig, Besitzer eines Mega-CD zu sein. Ich liebe dieses Spiel!“

(3) The presence of pollen. Snatchers are believed to hide in areas plentiful in SNOW-9 (a snow-like, bio-engineered pollen crystal). As such, SNOW-9 can always be detected in places they appear.

Lustige Messages, über den Computerraum, bzw. per Videophone abrufbar:

Computerraum:
ADACHI, INAMURA, JEREMY, KIMBERLEY, KIRITA, KUSHIBUCHI, MICHAEL, NOSE, SAITOU, SASAKI, TOGO, ,

Videphone:
33-3333, 39-0910, 39-6004, 41-6766, 44-3723, 44-6454, 79-6641



Wer war der Gastgeber dieser Splatterparty, was sucht Nikolausi in unserem Spiel und wo bitte geht's hier zum Lenin-Mausoleum? Fragen über Fragen.





System: Mega CD
Spieletyp: Adventure
Megabit: –
Hersteller: Konami
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Speicheroption (Mega-CD-RAM)
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	72%
Musik:	84%
Soundeffekte:	78%



MEGA CD



Die Gegner-Sprites werden in einfacher Vektor-Grafik dargestellt

Mächtige Sternenkreuzer blasen zum alles entscheidenden Angriff

Krieg der Polygone

Starblade

Ganze vier Jahre ist es bereits her, seit der legendäre Namco-Automat in jeder Spielhalle anzutreffen war. Die ausgefüllten Farb-Polygonflächen waren zur damaligen Zeit die Grafikrevolution schlechthin. Der Hydraulik-Automat hatte tief in seinem Inneren einen Laserdisk-Player versteckt, der die aufwendigen Weltraumszenarien wie einen Film abspielte. Der Computer projizierte dann einfach die restlichen Polygon-Objekte in Form von feindlichen Raumjägern und anderen Kleinzielen auf das Filmbild, fertig war das Shooting-Spiel. Das gleiche Prinzip wird auch bei der vorliegenden Mega-CD-Fassung angewendet. Der Spielablauf gleicht dem Automaten bis ins kleinste Detail. Traditionell gibt es wieder eine nette Story als Vorgeschichte; jegliche Ähnlichkeiten mit der Star Wars-Trilogie sind rein zufällig. Im unendlichen Weltraum der fernen Zukunft ist zwischen zwei Völkern ein furchtbarer Krieg ausgebrochen. Die abgrundböse Seite der Kriegsparteien hat sich vorgenommen, das gesamte Universum einzunehmen und baute zu diesem Zweck ein schwerbewaffnetes Raumschiff in der Größe eines Planeten.

Nun befindet sich der künstliche Planet "Red Eye" mit seiner gesamten Kampfflotte im Anflug auf Euren Heimplaneten. Ihr sitzt im Cockpit eines Abfangjägers, der lediglich mit einer Laserkanone ausgestattet ist. Wagemutig schießt Ihr Euren Weg durch die feindlichen Sternenkreuzer und ein Asteroidenfeld frei. Danach nehmt Ihr Kurs auf "Red Eye", um im tiefen Inneren den Hauptreaktor zu zerstören, was letztendlich zur Zerstörung führt. Auf dem Heimflug attackieren Euch zwei riesige Kommandoschiffe, die ganze Schwadronen von Feindschiffen auf Euren Raumflitzer losjagen. ws



„Na, wer sagt's denn! Namco hat es geschafft, das Flair des sagenhaften Automatenoriginals auch auf dem Mega-CD zu vermitteln. Technisch bedingt müssen allerdings einige Abstriche gemacht werden. Die Gegner und alle restlichen abschießbaren Objekte haben die Entwickler ausschließlich in einfacher Vektorgrafik dargestellt – im Gegensatz zu den aufwendigen Polygonlandschaften, die direkt von CD eingespielt werden. Durch den linearen Spielablauf habt Ihr keine Möglichkeit, die Flugrichtung Eures Fighters zu beeinflussen. Ihr düst praktisch in vorberechneten Bahnen über Sternenkreuzer und gigantische Science-fiction-Aufbauten hinweg. Alles was vom Spieler noch verlangt wird, ist ein zielgenauer Umgang mit dem Fadenkreuz und dazu einen belastbaren Daumen für die Feuerknopfmassage. Dieses mittlerweile veraltete Spielprinzip ist eigentlich nicht jedermanns Sache. Für alle Freunde des Shoot'em-Up Genres stellt Starblade im Zeitalter der Interaktiv-Videospiele sicherlich eine willkommene Abwechslung dar. Wer den Namco-Automaten verehrte und reinrassige Ballerspiele schätzt, sollte die Silberscheibe unbedingt mal bei seinem Händler anspielen. Weitere Konvertierungen für andere Systeme sind bereits im Anrollen."

System: Mega CD
Spieletyp: Action-Shooter
Megabit: CD
Hersteller: Namco
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	48%
Musik:	20%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 68%



Jeder Auftrag wird von Eurem Bordcomputer bildlich und akustisch bis ins kleinste Detail erklärt. Starblade ist in drei grundlegende Hauptmissionen unterteilt.

Auch der Anflug auf den künstlichen Planeten "Red Eye" erfolgt in vorberechneten Bahnen



Batteries Includet?
Iron Helix

Irgendwo im tiefen Weltraum ist ein Militärfrachter der Erde mit einer Geheimwaffe unterwegs, von der nicht einmal die Besatzung etwas weiß. Durch einen Computerfehler hat sich die H-Bombe aktiviert, und die gesamte Mannschaft wurde von dem darin enthaltenen tödlichen Virus dahingerafft. Erreicht das Todes-Schiff den Alien-Planeten, wird eine Superbombe gezündet und ein galaktischer Mega-Krieg ausgelöst. Nun tretet Ihr in Aktion als letzter Retter in der Not. Ihr sendet eine Erkundungsdrone in das Innere des Geisterschiffes. Ferngesteuert navigiert Ihr die Sonde durch Gänge und Räume des fünfstöckigen Kreuzers, um letztendlich den verrückt spielenden Schiffscomputer zu stoppen. Für verschlossene Räume müßt Ihr die DNA-Codes der verflossenen Besatzung einsammeln. Das Ganze geschieht mit einem eingebauten Scanner, der jegliche Form von Gewebe aufspürt. Doch Vorsicht ist geboten, es verfolgt Euch ein Killer-Roboter, der ohne Vorwarnung Eure Sonde zerstört, von denen Ihr nur drei besitzt. *ws*



Mit dem eingebauten Scanner spürt Ihr das wichtige DNA auf



Die zu erforschenden Räume gestalten sich recht eintönig



„Ein qualtitativ aufwendiger Digi-Vorspann läßt den Käufer auf ein hervorragendes Spiel hoffen. Doch unmittelbar, nach dem Spielstart, folgt zugleich der erste Dämpfer. Bildschirmfüllend macht sich eine Metallamatur breit, die neben zahlreichen Optionen ein kleines Fenster enthält, von dem Ihr die Aktionen Eurer Sonde steuert. Die farblose 3D-Pixel-Grafik ist selbst für das Mega-CD eine Schande. Die Entwickler verlassen sich vielmehr auf ihre spannende Story, die im Endeffekt wirklich den einzigen Anreiz bietet, die Silberscheibe etwas länger im Gerät verweilen zu lassen. Das gewisse Kribbeln kommt erst dann auf, wenn Euch der Killer-Roboter auf den Fersen hängt. Ansonsten: Gääähn!“

System: Mega CD
Spieletyp: Weltraum-Strategiespiel
Megabit: CD
Hersteller: Spectrum Holobyte
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	53%
Musik:	45%
Soundeffekte:	38%

Spielspaß 48%

MEGA CD

Und noch einmal Flink

In der Video Games 11/94 hatten wir die Mega-Drive-Version von *Flink* schon über den grünen Klee gelobt. Mit etwas Verspätung folgt nun das CD-Update. Viel getan hat sich nicht, eigentlich haben die Entwickler nur ein nettes Intro und natürlich stark verbesserten Sound hinzugefügt. Als Zauberlehrling *Flink* sollt Ihr dem bösen Zauberer Wainwright das Handwerk legen. Dazu müßt Ihr in der wunderschön gezeichneten Flink-Welt vier Kristalle finden. Neben verschiedenen Zaubersprüchen stehen Euch als weitere Methoden der Verteidigung Kopfsprünge und gezielte Würfe mit herumliegenden Gegenständen zur Verfügung. In Kisten versteckte Scrolls geben Euch nützliche Tips zum Spielverlauf. Am Ende jedes Spielabschnitts erwartet Euch jeweils ein imposanter Endgegner. Nach jedem Level wird die nächste Stage übrigens von CD geladen, viel Spaß beim Warten. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrads speichert auch die Mega-CD-Version keine Spielstände ab. *rz*



Die fetten roten Äpfel sollte man lieber meiden



Die Sprünge von der Lore wollen gut getimed sein



super

„Wenn ich die Wahl zwischen dem Modul und der CD hätte, würde ich mich für das Modul entscheiden. Die Musik von der Silberscheibe klingt zwar deutlich besser als das Cartridge-Gedudel, aber die ständige Nachladerei nervt doch unheimlich. Außerdem hätten die Programmierer ruhig ein paar neue Level oder Gegner einbauen können. Einige der genialen 3D-Effekte im Spiel sehen zwar sowieso schon aus als ob sie nur mit der Mega-CD-Hardware zu machen wären, aber trotzdem finde ich es schwach, wenn man die Speicherkapazität der CD nur für den Sound ausnützt. Ansonsten bietet Flink immer noch die beste Mega-Drive-Grafik aller bislang veröffentlichten Games, alleine deswegen gehört es in jede Spielesammlung."

System: Mega CD
Spieletyp: Jump'n'Run mit Rätselanteilen
Megabit: –
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Sony
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	93%
Musik:	77%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß 82%

neues aus der redaktion: Redaktionshund Muckl macht ständig Sandra und Marion an

MEGA CD

Und zum letzten NBA Jam

Wie bei den meisten Mega-Drive-Spielen, die ihren Weg auf die Silberscheibe finden, hat sich auch bei *NBA Jam* nicht viel geändert. Ihr sucht Euch Euer Zweier-Team aus allen 27 NBA-Mannschaften aus und schon geht's los. Wenn Ihr davor Euren Namen eingebt, merkt sich die mickrige Batterie des Mega-CDs sogar Eure Spielstände. Mit einem Multi-Player-Adapter dürfen sogar bis zu vier Spieler an einem Match teilnehmen. Je nach Einstellung im Options-Menü steuert Ihr entweder immer den gleichen Spieler, oder jeweils den Crack, der den Ball führt. Per Turbo-Button beschleunigt Ihr tierisch, um dann möglichst mit einem spektakulären Dunk abzuschließen. Neben den meisten NBA-Stars könnt Ihr per Geheimcode auch ein paar ungewöhnliche Spieler übernehmen, z.B. US-Präsident Bill Clinton. Im Vergleich zum Mega-Drive-Modul hat sich eigentlich nur der Sound deutlich verbessert und die Spieler-Listen wurden aktualisiert, es gibt keine coolen Digi-Szenen . *rz*



Bei solchen Dunks bricht schon mal der Korb



Drexler zeigt uns, wie schön fliegen sein kann



super

„Es ist doch immer wieder das gleiche, anstatt sich hinzuhocken und wirklich eine echte CD-Version zu entwickeln, nehmen die Software-Firmen das Modul und mischen einfach besseren Sound dazu. Fertig ist die Mega-CD-Umsetzung. NBA Jam gehört wirklich zu den besten Sportspielen auf dem Markt, aber es kann doch so schwer nicht sein, wenigstens ein paar digitalisierte NBA-Szenen oder ein paar neue Dunks hinzuzufügen. Spielerisch überzeugt NBA Jam voll (siehe auch Test der Mega-Drive-Version in Video Games 5/94), die Animation der Spieler ist genial, vor allem die aberwitzigen Dunks sehen irre aus. Im März kommt übrigens schon die NBA JamTournament Edition."

System: Mega CD
Spieletyp: Basketball-Simulation
Megabit: –
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	72%
Musik:	62%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß 83%

Auge um Auge

Pagemaster

Die Filmvorlage von *Pagemaster* mit MacCauley Culkin in der Hauptrolle lief in den USA im November an und entpuppte sich als Flop. Die Mega-Drive-Umsetzung ist mit der in VIDEO GAMES 1/95 getesteten SNES-Version weitgehend identisch, allerdings fehlt das Paßwortsystem. Als Richard Tyler verschlägt es Euch in die Zauberwelt einer Bibliothek; um in die Wirklichkeit zurückzukehren, müßt Ihr den Ausgang finden. Deshalb schlagt Ihr Euch durch drei unterschiedliche Welten, gejagt von Geistern, Skeletten, Piraten, Büchern und weiterem Ungeziefer. Zum Glück liegen etliche appetitliche Extras in den Levels verstreut, z.B. Beutel voller Augäpfel, die Ihr auf Eure Gegner werft. Mit dem grünen Schleim könnt Ihr Euch an der Decke entlanghangeln, und die Glitzerschuhe verbessern Euer Sprungvermögen ganz enorm. Überall versteckt findet Ihr Geheimzugänge(Uhren, Bücher) zu verschiedenen Bonus-Levels, in denen Ihr Extras und Münzen sammeln dürft. *rz*

Die Karte zeigt Euch, wie weit Ihr schon seid



Ohne Säbel tut Ihr Euch in der Adventure-Welt sehr hart



gut

„Da das Filmvorbild in den USA inzwischen gefloppt ist, wird sich Virgin mit dem Verkauf der Konsolenumsetzungen wohl etwas härter tun. Eigentlich ist Pagemaster ein ganz nettes Jump'n'Run mit flotter Grafik und einigen netten Ideen, besonders die Adventure-Welt gefällt mir gut. Wenn man aber bedenkt, wieviele erstklassige Spiele wir in den letzten Monaten in diesem Genre getestet hatten, frage ich mich, wer sich Pagemaster noch zulegen soll. Spielerisch bieten Earthworm Jim, Radical Rex, Pitfall und einige andere deutlich mehr und wenn der Name nicht zieht, wird Pagemaster wohl in den Läden liegen bleiben. Warum die Entwickler bei der Mega-Drive-Version auf ein Paßwortsystem verzichtet haben, ist mir unverständlich."

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 16
Hersteller: Probe
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	68 %
Musik:	61 %
Soundeffekte:	70 %

Spielspaß 69%

MEGA DRIVE

Gott ist der süß
Radical Rex

VIDEO GAMES CLASSIC

In der Video Games 9/94 war uns *Radical Rex* für Super Nintendo zwei Seiten Test wert. Mit einiger Verspätung folgt nun die Mega-Drive-Umsetzung. Die Entwickler der australischen Firma Beam Software haben sich nicht darauf beschränkt, die SNES-Version zu kopieren, jeder Level wurde neu gestaltet. Zwar erinnert jeder Spielabschnitt grafisch an das Nintendo-Vorbild, der Aufbau hat sich jedoch komplett verändert. Auch für die Bonus-Stages ließen sich die Programmierer etwas Neues einfallen. In einem kleinen Labyrinth sollt Ihr Extras aufsammeln und gleichzeitig gegnerische Dinos ausschalten. Im eigentlichen Spiel tretet Ihr wieder gegen den bösen Magier an, der alle Urzeittiere verzaubert hat. Mit dem Skateboard unterm Arm und einer guten Karateausbildung macht sich Radical Rex auf den Weg, seine Freunde zu befreien. Außer kräftigen Fußtritten beherrscht sexy Rexy auch die Kunst des Feuerspeiens, außerdem ist er ein extrem lauter Schreihals. Mit Hilfe von in den einzelnen Levels verstreuter Extras läßt sich die Wirkung von Radicals Special-Tricks sogar noch verstärken, sein Schrei wird dann zum Orkan. *rz*



Der Bonus-Level erinnert ein wenig an Pacman



Auf seinem Skateboard nimmt Radical jedes Hindernis



super

„Auch die Mega-Drive-Umsetzung des Dino-Jump'n'Runs überzeugt durch viel Spielwitz, Tempo und niedliche Grafik. Jeder Level bietet neue Überraschungen, sogar die spielscheuen Damen unserer Layout-Abteilung waren von den Abenteuern des munteren Sauriers begeistert. Überrascht hat mich, daß sich die Entwickler tatsächlich bemüht haben, ein eigenständiges Spiel zu kreieren, anstatt wie meist üblich das SNES-Original zu kopieren. Radical Rex gehört auch auf dem Mega Drive zu den besten Jump'n'Runs, Sonic und sein ganzen Kumpels läßt er weit hinter sich."

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 8
Hersteller: Beam Software
Testversion: Activision
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	70%
Musik:	71%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 84%

neues aus der redaktion: Sandra hat Robzäng beim Weihnachtsessen eine Gesichtsdusche verabreicht

MEGA DRIVE

No More Rock'n'Roll
Rock'n'Roll Racing

VIDEO GAMES CLASSIC

Mit gut einjähriger Verspätung schiebt Interplay nun endlich die Mega-Drive-Umsetzung dieses geilen Rennspiels nach. Alleine oder zu zweit rast Ihr zu cooler Rock'n'Roll-Music über unterschiedliche Rennkurse auf sechs Planeten. Zu Beginn wählt Ihr Euren Piloten und kauft Euch einen Boliden. Für einen Platz auf dem Treppchen gibt's Geld und Punkte, und da nur drei Konkurrenten mitfahren, sollte das so schwer nicht sein. Mit genügend Kohle könnt Ihr Euer Gefährt kräftig auffrisieren, Raketen und Minen gibt's ebenso zu kaufen wie stärkere Panzerung. Wenn Ihr eine bestimmte Punktzahl erreicht, werdet Ihr für die nächsthöhere Liga zugelassen und nach der zweiten erfolgreichen Rennsaison fliegt Ihr zu einem weiteren Planeten. Im Verlauf Euer Karriere könnt Ihr Euch sogar einen panzerähnlichen Rennwagen und schließlich ein Luftkissenfahrzeug kaufen. *rz*



Mit genügend Kohle könnt Ihr Euch auch so einen Flitzer kaufen



Das Luftkissenfahrzeug hat die beste Kurvenlage



super

„Was mich bei der Mega-Drive-Version wirklich nervt, ist die miserable Umsetzung der Musik. Der SNES-Sound gehörte zum Genialsten, was ich jemals von Konsole gehört hatte, und ich hatte eigentlich schon erwartet, daß das Mega Drive einigermaßen mithalten kann. Pustekuchen, keine Spur mehr von kernigem Rock'n'Roll, die Klassiker, die auf dem Super Nintendo noch so scharf klangen, versumpfen in langweiligem Synthesizergedudel. Versteht mich nicht falsch, Rock'n'Roll Racing ist trotzdem ein ausgezeichnetes Rennspiel, aber vom Rock'n'Roll ist halt leider nicht viel übrig geblieben."

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Rennspiel
Megabit: 8
Hersteller: Interplay
Testversion: Laguna
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 9
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	68%
Musik:	64%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 80%

Weg mit den Dosen



Greenpeace engagiert sich in vielen Bereichen. Ganz besonders auch in der Jugendarbeit: Mit ihrer Aktion „Weg mit den doofen Dosen" protestieren Mädchen und Jungen, die aktiv in den „Greenteams" mitmachen, gegen den gedankenlosen Konsum von Getränkedosen. Zugleich setzen sie ein deutliches Zeichen für kritisches Engagement in der jungen Generation. Mit solchen Aktionen sorgt Greenpeace für Aufsehen, weil sie direkt etwas bewirken. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 02063

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Spezialisten für Computer- & Videospiele

Super Nintendo

Titel	Preis
Adventure Island 2	119,95
Adventure of Batman + Robin	139,95
Adventure of Dr. Franken	109,95
Animaniacs	**129,95**
Battletoads / Double Dragon	99,95
Barkley Jam	129,95
Beauty and the Beast	109,95
Biker Mice from Mars	129,95
Black Thorne	119,95
Brett Hull Hockey	129,95
Cannon Fodder *	**109,95**
Carrier Aces *	109,95
Chaos Engine	109,95
Choplifter 3	99,95
Claymates	99,95
Cool Spot	119,95
Dino Dini Soccer	109,95
Donkey Kong Country	**139,95**
Double Dragon 5	119,95
Dragon – Bruce Lee	129,95
Dschungelbuch	129,95
Earth Worm Jim	**129,95**
Eek the Cat	99,95
ESPN Baseball	119,95
Feivel der Mauswanderer	109,95
Final Fantasy 3	159,95
Final Fight 2	109,95
Flashback	89,95
Flintstones – The Movie	129,95
Full Throttle	109,95
Fun and Games	99,95
Ghoul Patrol *	**109,95**
Humans 1	99,95
Hurricanes *	129,95
Illusion of Gaia	129,95
Itchy and Scratchy Game *	109,95
Joe & Mac 3	99,95
John Madden Football '95	139,95
Jordan Adventure	139,95
Jungle Strike	119,95
Jurassic Park 2	129,95
Legend	99,95
Lemmings 2	129,95
Lion King	**129,95**
Lost Vikings	119,95
Maximum Carnage	129,95
Mickey Mania	129,95
Micro Machines	109,95
Might & Magic 2	129,95
Mighty Max	109,95
NBA '95	139,95
NBA Jam	129,95
Newman - Haas Indy Car	129,95
NHL Hockey '95	139,95
No Escape	119,95
Operation Starfish *	129,95
Page Master *	**119,95**
Paws of Fury	99,95
Pinball Dreams	99,95
Pinkie	109,95
Pitfall	129,95
Power Drive *	109,95
Rasenmäher-Mann	119,95
Ren & Stimpy Show	119,95
Rise of the Robots	**139,95**
Sea Quest DSV	129,95
Secret of Mana (dt.)	119,95
Sensible Soccer	129,95
Shaq Fu	109,95
Slam Masters	129,95
Smash Tennis	109,95
Sparkster	129,95
Spectre	99,95
Stargate *	129,95
Star Wars 3 – Rückkehr der Jedi Ritter *	**129,95**
Street Racer	129,95
Stunt Race FX	119,95
Super Battletank 2	129,95
Super Bomberman 2	109,95
Super Dropzone	119,95
Super Indiana Jones *	**129,95**
Super Morph	99,95
Super Pang	109,95
Tazmania	99,95
Tiny Toons – Wild 'n' Wackey Sports	129,95
Top Gear 3000	129,95
Total Carnage	99,95
Troy Aikman Football	129,95
True Lies *	129,95
Turn 'n' Burn	129,95
USHRA Monster Truck Wars *	**129,95**
Virtual Bart	109,95
Virtual Soccer	109,95
Vortex	129,95
Wolverine	129,95
World Cup Striker	129,95
WWF Raw	139,95
X-Kalibre 2097	109,95
Young Merlin	139,95

Sega Mega Drive

Titel	Preis
2nd Samurai	99,95
Aero the Acro-Bat 2	109,95
Animaniacs	**99,95**
Ballz	89,95
Battle Frenzy	99,95
Bubsy 2	89,95
Cannon Fodder *	109,95
Daffy Duck in Hollywood	109,95
Dino Dini Soccer	109,95
Dragon – Bruce Lee	109,95
Dschungelbuch	109,95
Dynamite Headdy	109,95
Earth Worm Jim	**119,95**
EA Tennis	99,95
Ecco the Dolphin 2	119,95
FIFA Soccer '95	**99,95**
Flink	99,95
Flintstones – The Movie	119,95
Fun and Games	99,95
Havoc	99,95
Hurricanes	99,95
Itchy and Scratchy Game *	99,95
John Madden Football '95	109,95
Jurassic Park – Rampage Edition	99,95
Lemmings 2	119,95
Lion King	**119,95**
Marko's Magic Football	119,95
Mario Andretti Racing	109,95
Maximum Carnage	109,95
Mega Bomberman	99,95
Mega Turrican	99,95
Mickey Mania	109,95
Micro Machines 2	109,95
Mighty Max	99,95
Mighty Morphin Power Rangers	99,95
NBA Live '95	99,95
Newman - Haas Indy Car	109,95
NHL Hockey '95	109,95
Page Master	**109,95**
PGA Golf 3	109,95
Pinkie	99,95
Pitfall	109,95
Power Drive	89,95
Psycho Pinball	109,95
Pugsy	39,95
Radical Rex	99,95
Rasenmäher-Mann	99,95
Rise of the Robots	**119,95**
Rugby World Cup	109,95
Shaq Fu	109,95
Shining Force 2	129,95
Soleil (dt.)	129,95
Sonic 3	129,95
Sonic & Knuckles	109,95
Sparkster	99,95
Speedy Gonzales	109,95
Stargate	109,95
Super Street Fighter 2	109,95
Sylvester & Tweety in Cagey Capers	119,95
Syndicate	**109,95**
Taz Mania 2	109,95
Tiny Toons – ACME All Stars	99,95
Troy Aikman Football	99,95
True Lies	109,95
Urban Strike	109,95
USHRA Monster Truck Wars	109,95
Virtual Pinball	109,95
Winter Challenge	49,95
Wiz 'n' Liz	39,95
Wolverine	109,95
WWF Raw	**119,95**
WWF Royal Rumble	109,95
Yogi Bear	109,95
Zero the Kamikaze Squirrel	109,95
Zero Tolerance	89,95

Sega Mega 32X

Titel	Preis
Sega Mega 32X	399,95
Doom 1	**129,95**
Star Wars Arcade	129,95
Super Motocross	129,95
Virtua Racing Deluxe	129,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren Gesamtkatalog für Spielkonsolen an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!

Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung – einfach anrufen und Kartennummer sowie Verfallsdatum durchgeben.









Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 - 29
12053 Berlin (Neukölln)

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28



Gleich seht Ihr alle Details zum roten Kampfdroiden



Animation der Robbies und Techno-Sound sind in allen Stages cool

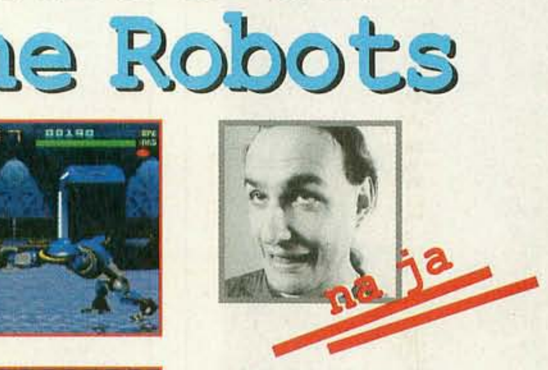
Ab zum Recycling

Rise of the Robots

Nach knapp zweijähriger Brütarbeit schickt das französische Entwicklerteam Mirage endlich seine Androidenschlacht *Rise of the Robots* pünktlich zum Jahresende ins Rennen. Das ultimative Beat'em Up sollte es werden, darum verpaßten die Designer den sieben zur Verfügung stehenden Blechhaufen bis dato noch nie dagewesene 3D-Animationen. Leider fiel das Spielsystem weniger intelligent aus: Sowohl im 1-Player- als auch im 2-P-Modus habt Ihr nur einen einzigen Charakter zur Auswahl. Die Hintergrundstory ist schnell erzählt und wie immer belanglos: In einer neuen Kolonie im fernen Weltall gerät



die Computermaschinerie außer Kontrolle und fortan spielen alle Droiden verrückt. Ihr als neuartiger Terminator sollt dem natürlich Einhalt gebieten und den sechs Rebellen in bester *Robo Army*-Manier die Schrauben aus dem Panzer prügeln, um schließlich noch den T-1000-Verschnitt und Endgegner kleinzukriegen. *rk*



na ja

Der blaue Football-Androide ist Eurem Miniaturritter in der Reichweite weit überlegen.

Laderoboter haben wenig in der Birne, dafür viel in den Greifarmen

„So wie es aussieht, wurde den Entwicklern vor dem Release noch der Auftrag erteilt, das Modul nach Spielspaßstellen zu durchsuchen und diese so schnell wie möglich auszumerzen, nur so sind die vielen, teils wirklich stümperhaften Schwächen und Fehler zu erklären. Das Gameplay läßt sich getrost als total verkorkst bezeichnen, reagieren die Robbies doch allesamt so langsam wie nach einem Stich der Tse-Tse-Fliege. Zudem könnt Ihr auch keinerlei Schläge blocken und die einzelnen Kicks und Punches wurden nicht mal verschieden animiert! Da stellt man sich die Frage, wo denn die 32 Megs eigentlich stecken. Special-Moves? – Gibt's auch in Hülle in Fülle, nämlich meist einer pro Fighter, der praktisch nie funktioniert. Das ist aber längst noch nicht alles. Die Blechhaufen sind auch total unausgeglichen. Entweder Ihr rennt auf sie zu und haut sie mit nur einem Schlag um, oder sie lassen Euch keine Chance. Dann könnt Ihr nicht mal eine Revanche starten, da es kein einziges Continue gibt! Wäre nicht die nette Animation und der gute Techno-Sound, Rise of the Robots wäre ein glatter Schuß in den Ofen und ein potentieller 'Hilfe'-Kandidat."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: 32
Hersteller: Acclaim
Testversion: Game Express
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	78%
Musik:	70%
Soundeffekte:	43%

Spielspaß 40%



Futuristisch schauen Eure Gegner ja aus, aber elendig langsam.

Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel		Preis
Actraiser 2	dt	**109.00**
Addams Family Values	dt	119.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Akira	dt	119.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Animaniacs	dt	125.00
Andy Lightfoot	dt	134.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00

Battletoads dt 39.00

Titel		Preis
Beauty and the Beast	dt	109.00
Biker Mice from Mars	dt	119.00
Blackhawk	dt	**109.00**
Bomberman 2	dt	**109.00**
Brainies	dt	134.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal - Paws of Fury	dt	99.00
Bugs Bunny	dt	125.00
Cannon Folder	dt	109.00
Carrier Aces	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	111.00
Clay Fighter 2	dt	109.00
Clay Mates	dt	99.00
Crazy Chase	dt	109.00
Cybernator	dt	45.00
Daze before Christmas	dt	119.00
Demolition Man	dt	109.00
Desert Fighter	dt	119.00
Dino Dini Soccer	dt	109.00

Donkey Kong Country & Spieleberater dt159.00

Titel		Preis
Donkey Kong Country	dt	139.00
Double Dragon 5	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dropzone	dt	119.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	124.00
Eek the Cat	dt	99.00
Equinox	dt	99.00
F-15 Strike Eagle	dt	**119.00**

F-Zero dt 39.00

Titel		Preis
F1 Poleposition 2	dt	119.00
Fievel der Mauswanderer	dt	109.00
Fifa Soccer 95	dt	129.00
Final Fantasy 3	us	**149.00**
Flintstones - Movie	dt	109.00
Full Throttle Racing	dt	109.00
Ghoul Patrol	dt	109.00

Ghouls'n Ghosts dt 39.00

Goof Troop dt 49.00

Titel		Preis
Harrier	dt	119.00
Hebereke Popoon	dt	114.00
Humans	dt	99.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Gaia	us	**149.00**
Impossible Mission	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	129.00
Itchy & Scratchy Show	dt	109.00
Joe & Mac 3	dt	**99.00**
Jordan Adventure	dt	129.00
Jungle Strike	dt	**109.00**
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Lagoon (kompl. dt)	dt	119.00
Legend	dt	99.00
Lemmings 2	dt	129.00

Lion King (24 Meg) dt124.00

Titel		Preis
Lord of the Rings	dt	**109.00**
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Maximum Carnage	dt	129.00
Mechwarrior	dt	129.00
Mickey Mania	dt	**129.00**
Mickey's Challenge komp.dt.	dt	129.00
Micro Machines	dt	99.00
Might & Magic 2	dt	129.00
Mighty Max	dt	99.00
Morph	dt	99.00
NBA Jam	dt	129.00
NBA Live 95	dt	129.00

NHLPA Hockey '95 dt119.00

Titel		Preis
Newman-Haas Indy Car	dt	129.00
No Escape	dt	111.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Operation Starfish	dt	129.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pac in Time	dt	134.00
Page Master	dt	119.00
Pang	dt	99.00
Pierre le Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinkie	dt	99.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	129.00
Pitfall	dt	129.00
Player Manager	dt	79.00
Pop'n Twin Bee	dt	45.00
Power Rangers	dt	129.00
Powerdrive	dt	109.00
Punch Out!	dt	**109.00**
Rasenmäher Mann	dt	79.00
Ren & Stimpy Show	dt	119.00

Rise of the Robots dt144.00

Titel		Preis
Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	134.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Schneewittchen	dt	117.00
Seaquest DSV	dt	119.00

Secret of Mana dt109.00

Titel		Preis
Shadow	dt	109.00
Shaq-Fu	dt	119.00
Sink or Swim	dt	134.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Soul Blazer	dt	109.00
Sparkster	dt	**129.00**
Spectre	dt	99.00
Star Flight Academy	dt	109.00
Star Trek:Next Generation	dt	109.00

Star Wars 3 dt129.00

Star Wing dt 39.00

STARGATE
SUPER NINTENDO

Stargate dt129.00

Titel		Preis
Street Racer	dt	**119.00**
Striker	dt	79.00
Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	45.00
Super Battle Tank 2	dt	119.00
Super Ice Hockey	dt	114.00
Super Pinball	dt	89.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Syndicate	dt	**119.00**
Tarzan	dt	109.00

Super Tennis dt 39.00

Titel		Preis
Tetris & Dr. Mario	dt	**89.00**
Tetris 2	us	119.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	**119.00**
Top Gear 3000	dt	119.00
Troy Aikman Football	dt	119.00
True Lies	dt	139.00
Turn and Burn	dt	119.00
Ultraman	uk	89.00
Utopia	dt	115.00
Val d'Isere Champ.	dt	119.00
Virtual Bart	dt	109.00
Vortex	dt	**124.00**
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Raw	dt	144.00

WWF Raw incl. Video dt154.00

Titel		Preis
Wario's Woods	dt	89.00
Wolverine	dt	129.00
World Cup Striker	dt	59.00
World League Basketball	dt	**39.00**
X-Kalibur 2097	dt	99.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zombies	dt	45.00

Super NES-Zubehör

Titel		Preis
6 Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	**99.00**
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel (m. Scart)	dt	29.00
Game Commander 2 Joypad	dt	39.00
Game Mage 1 Megamodul	dt	49.00
Game Mage 2 Megamodul	dt	89.00
Game Saver Megamodul	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Prog. Universal Adaptor	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleb.Donkey Kong Cou.	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.Nintendo More Fun Set	dt	**309.00**
S.Nintendo Power 3 Set	dt	349.00
S.Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
Universal Adaptor (60 Hz)	dt	**39.00**
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00
X Terminator 2	dt	79.00

GAME BOY

Titel		Preis
Akira	dt	59.00
Aladdin	dt	59.00
Beethoven	dt	61.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blues Brothers 2	dt	65.00
Brainbender	dt	45.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Choplifter 3	dt	55.00
Desert Strike	dt	59.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00

Titel		Preis
Dr. Franken	dt	39.00
Dschungelbuch	dt	59.00
Duck Tales 2	dt	59.00
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flintstones - Movie	dt	65.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
John Madden Football 95	dt	59.00
Jurassic Park 2	dt	55.00
Kirbys Pinball Land	dt	49.00
Kirbys Dream Land	dt	49.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	65.00
Looney Tunes 2	dt	59.00
Lucle	dt	59.00
Mega Man 3	dt	59.00
Mickey's Challenge	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
Milon's Secret Castle	dt	59.00
Monster Max	dt	69.00
Mortal Kombat 2	dt	65.00
Ms. Pac-Man	dt	49.00
Muhamed Ali Boxing	dt	59.00
Mystic Quest	dt	59.00
NBA Jam	dt	65.00
NFL Quaterback Club 2	dt	59.00
Pac In Time	dt	69.00
Page Master	dt	59.00
Pinball Dreams	dt	59.00
Power Rangers	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	65.00
Probotector 2 (SGB)	dt	59.00
Prophecy Viking Child	dt	49.00
Race Days	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00
Robocop vs. Terminator	dt	59.00
Samurai Shodown	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	dt	59.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	69.00
Stargate	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Super Mario Land 2	dt	64.00
Tarzan	dt	59.00
Tetris 2	us	66.00
Tiny Toon Wacky Sport	dt	59.00
Titus the Fox	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck Wars	dt	59.00

WWF Raw dt 65.00

Titel		Preis
Wario Blast (Bomberman)	dt	59.00
Winter Gold	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00
Yoshi's Cookie	dt	49.00

Gameboy-Zubehör

Titel		Preis
Action Replay Pro GB		49.00
GB + Zeld & Mario Land 2	dt	169.00
Game Boy 3er Set	dt	**199.00**
GB Energy Pack (Akku+N.)		39.00
GB Special transparent	dt	109.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00

MEGA DRIVE

Titel		Preis
ATP Tennis	dt	109.00
Aero the Akrobat	dt	119.00
Akira	dt	109.00
Alien 3	dt	59.00
Animaniacs	dt	**99.00**
Baby Boom	dt	109.00
Back to the Future 3	dt	59.00
Ballz	dt	89.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Battletech	dt	109.00
Boogerman	dt	109.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Bubsy 2	dt	89.00
Cannon Folder	dt	109.00
Castlevania	dt	89.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	**109.00**
Cool Spot	dt	99.00
Crüe Ball	dt	99.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	109.00
Dino Dini Soccer	dt	109.00

Double Clutch dt 49.00

Titel		Preis
Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Headdy	dt	109.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	**119.00**
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Eternal Champions	dt	79.00
F1 '94	dt	119.00
Feel	dt	114.00

Fifa Soccer 95 dt109.00

Titel		Preis
Flink	dt	94.00
Flintstones	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Generation Lost	dt	89.00
Gynoug	dt	49.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	99.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy Show	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	109.00
Jurassic Park Rampage	dt	105.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00

Lion King (24 Meg) dt114.00

Titel		Preis
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	109.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	dt	**119.00**

Mega Bomberman dt 99.00

Titel		Preis
Mega Turrican	dt	89.00
Mickey Mania	dt	**109.00**
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	89.00
Mutant League Football	dt	69.00
NBA Jam	dt	119.00
NBA Live 95	dt	109.00
NHLPA Hockey '95	dt	**109.00**
Newman-Haas Indy Car	dt	119.00
Nigel Mansell	dt	109.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Outlands	dt	69.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	109.00
Page Master	dt	109.00
Pete Sampras Tennis	dt	109.00
Pinkie	dt	94.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	109.00
Pitfall	dt	109.00
Power Rangers	dt	99.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermonger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Radical Rex	dt	94.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00
Red Zone	dt	119.00

Rise of the Robots dt129.00

Titel		Preis
Road Rash 3	dt	109.00
Road Runner	dt	99.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Rocket Knight Adventure	dt	45.00
Rugby World Cup	dt	109.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	99.00

Shaq-Fu incl. Musik CD dt107.00

Titel		Preis
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skitchin	dt	59.00
Snake, Rattle 'n Roll	dt	59.00

Soleil (Komp. dt) dt119.00

Titel		Preis
Sonic & Knuckles	dt	**99.00**
Sonic 1	dt	49.00
Sonic 2	dt	85.00
Sonic 3	dt	99.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Splatterhouse 2	dt	49.00
Stargate	dt	**119.00**
Streetfighter 2 Champ.	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Subterrania	dt	109.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00

Syndicate dt109.00

Titel		Preis
Talespin	dt	49.00
Tazmania 2	dt	109.00
Tiny Toon	dt	45.00
Tiny Toon 2	dt	95.00
Troy Aikman Football	dt	99.00
True Lies	dt	119.00
Turtles Hyperstone Heist	dt	45.00
Urban Strike	dt	109.00
Virtua Racing	dt	159.00
Virtual Bart	dt	99.00
WWF Raw	dt	124.00
WWF Raw incl. Video	dt	**134.00**

Winter Challenge dt 49.00

Titel		Preis
Wolverine	dt	119.00
Wonder Boy Monsterworld	dt	49.00
World Champ. Soccer 2	dt	69.00
World Cup USA '94	dt	109.00
Yogi Bear	dt	109.00
Zero Tolerance	dt	89.00
Zombies	dt	45.00

Mega Drive-Zubehör

Titel		Preis
4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2 MD	dt	99.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	89.00
Master System Converter	dt	39.00
MD 2 (ohne Spiel)	dt	189.00
MD 2 Virtua Racing Set	dt	329.00
MD 2 Sonic Set	dt	279.00
MD 2 Lion King Set	dt	269.00
Program Pad (SV-437)	dt	69.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Sega Maus	dt	75.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

MEGA-CD

Titel		Preis
3 Ninja Kick Back	dt	89.00
Battle Corps	dt	**109.00**
Battle Frenzy	dt	109.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Chuck Rally-B.C.Racers	dt	109.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kompl.dt	dt	99.00
Dune - Wüstenplanet	dt	109.00
ESPN Baseball	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Fifa Soccer	dt	99.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Frankenstein	dt	89.00
Golf - Best 36 Holes	dt	109.00
Harrier	dt	99.00
Heart of the Alien	dt	99.00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89.00
Links	dt	99.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Mega Race	dt	89.00
Mickey Mania	dt	**99.00**
Midnight Raiders	dt	109.00

NBA Jam dt 99.00

Titel		Preis
NHLPA Hockey '94	dt	89.00
No Escape	dt	99.00
Novastorm	dt	99.00
Pitfall	dt	94.00
Powermonger	dt	79.00
Prize Fighter	dt	109.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00

Rebel Assault dt109.00

Titel		Preis
Rise of the Robots	dt	115.00
Second Samurai	dt	84.00
Silpheed	dt	85.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Star Blade	dt	109.00
Super Strike Trilogy	dt	109.00
Thunderhawk	dt	99.00
Tomcat Alley	dt	**89.00**
Yumemi Mystery Mansion	dt	89.00

Mega-CD-Zubehör

Titel		Preis
CD Plus Adapter	dt	**79.00**
Mega CD - Buch	dt	15.00
Mega CD 2 + Road Avenger	dt	479.00
Mega CD 2 + 3 Spiele	dt	529.00

Sega 32X

Titel		Preis
Art of Fighting	us	109.00
Cyber Brawl	dt	129.00
Doom	dt	129.00
Fahrenheit (CD)	dt	129.00
Midnight Raiders	dt	129.00
Motocross	dt	129.00
Ratchet and Bolt	dt	129.00
Space Harrier	dt	129.00
Star Wars Arcade	dt	129.00
Surgical Strike	dt	129.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00

Sega 32X-Zubehör

Titel		Preis
Mega Drive 32X	dt	379.00
MD 32X & Star Wars	dt	**499.00**
Mega Drive 32X & Doom	dt	499.00

Game Gear

Titel		Preis
Akira	dt	69.00
Aladdin	dt	75.00
Asterix 2-Great Rescue	dt	69.00
Baby Boom	dt	79.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	69.00
Dr. Robotnik	dt	79.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dragon Crystal	uk	39.00
Dschungelbuch	dt	79.00
EA Hockey	dt	79.00
Ecco the Dolphin 2	dt	79.00
F1 '94	dt	89.00
Feel	dt	79.00
Fifa Soccer	dt	79.00
Hook	dt	79.00
Hurricanes	dt	79.00
Incredible Hulk	dt	79.00
Itchy and Scratchy	dt	76.00
John Madden Football 95	dt	69.00
Kawasaki Super Bikes	dt	79.00
Lion King	dt	75.00
Marko's Magic Football	dt	79.00

Mortal Kombat 2 dt 79.00

Titel		Preis
Pete Sampras Tennis	dt	79.00
Pinball Wizard	dt	69.00
Power Rangers	dt	79.00
Powerdrive	dt	69.00
Rise of the Robots	dt	79.00
Road Rash 2	dt	79.00
Sonic Spinball	dt	79.00

Sonic Triple Trouble dt 77.00

Titel		Preis
Speedy Gonzales	dt	79.00
Stargate	dt	89.00
Tazmania 2	dt	79.00
True Lies	dt	79.00
USHAR Monster Truck Wars	dt	89.00
WWF Raw	dt	89.00

Game Gear-Zubehör

Titel		Preis
Action Replay Pro GG		69.00
Game Gear 4 Fun	dt	249.00
GG Energy Pack(Akku+N.)		69.00
Game Gear Lion King Set	dt	233.00
Game Gear Netzteil	dt	25.00

Panasonic 3DO

Titel		Preis
Alone in the Dark	us	99.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Driving Need for Speed	dt	**89.00**
Dualin Firemen	us	109.00
ESPN Tennis	us	89.00
ESPN Volleyball	us	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Guardian War	us	119.00
Jammit - Streetball	us	119.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	us	99.00
Models Go Wild	us	65.00
Monster Manor	us	99.00
Night Trap	us	109.00
Peter Pan	us	89.00
Real Pinball	us	99.00

Rebel Assault dt 99.00

Titel		Preis
Road Rash	dt	99.00
Scooters Magic Castle	us	89.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op. Jumpgate	uk	79.00
Space Ace	dt	89.00
Space Hulk	dt	89.00
Striker	us	109.00
Syndicate-kompl. dt	dt	99.00
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander	dt	89.00

Wing Commander 3 dt109.00

3-DO-Zubehör

Titel		Preis
3-Do PC-Blaster + 2 Sp.	DA	**799.00**
Joypad 3-Do	us	89.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999.00



Titel		Preis
Alien vs. Predator	dt	129.00
Brutal Sports Football	dt	129.00
Checkered Flag	dt	129.00
Club Drive Golf	dt	109.00
Crescent Galaxy	uk	99.00
Dino Dudes	uk	99.00
Doom	dt	119.00
Dragon - Bruce Lee	dt	109.00
Hardball 3	us	109.00
Raiden	uk	99.00
Tempest 2000	dt	109.00
Tiny Toon	us	109.00

Jaguar-Zubehör

Titel		Preis
Jaguar Grundgerät PAL	dt	549.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

*Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11*

*Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300*

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Kostenlose Gesamtpreisliste.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
- *Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.*

Versandkosten per Post DM 7,–/ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
***Händleranfragen erwünscht!** Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.*

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 089/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919

SUPER NINTENDO

Luftikus
Ardy Light Food

Zuviele normale Hüpf-Kameraden tummeln sich schon im Jump'n'Run-Kosmos, dachten sich die Entwickler bei Assci und so erschufen Sie "Ardy den Leichtfüßigen". Seinen Namen trägt der Knabe nicht zu unrecht; zwei kleine Engelsflügelchen heben den wagemutigen Helden bei Bedarf in die Lüfte. Diese Eigenschaft ist auch bitter nötig, um alle Gefahren auf der Suche nach der entführten Braut meistern zu können. Eine ganze Monsterbande hat sich gegen Ardy verschworen, die von dem finsteren Herrscher der Hölle gesandt wurden. Glücklicherweise steht Eurem Helden ein treuherziger "Sidekicks"-Diener zur Seite, der sich mit Vorliebe auf die bösen Angreifer stürzt. In den verschiedenen Gebieten des Fantasy-Landes findet Ihr zahlreiche Schatzkisten, die hilfreiche Extras-Items enthalten. Nebenbei gilt es, soviele Sternchen-Extras wie möglich einzusammeln, was nach jeder geschafften Runde ein Special-Bonus auf Euer Punktekonto addiert. *ws*



Rasante Lorenfahrten gibt es auch in anderen Jump'n'Runs



Neben üblichen Hüpfeinlagen hat Ardy einiges mehr drauf

geht so

„Ardy Light Food ist ein sehr geradliniges, klassisches Jump'n'Run, das vom Spielprinzip nicht viel Innovatives zu bieten hat. Ihr hüpft durch fünfzehn abwechslungsreiche Levels, neutralisiert Gegner mit gezielten "Schüssen" und achtet dabei auf Euren Gehilfen, der Euch jede Bewegung, zeitlich versetzt, nachmacht. Besonders an schwierigen Passagen ist gutes Timing und taktisches Gespür notwendig. Dies, und teilweise recht witzig animierte Knubbel-Sprites sind der einzige Motivationsfaktor an Ardy Light Food. Sowohl die annehmbar scrollende Grafik als auch der Sound und das Level-Design stecken im tiefsten Mittelmaß fest. Angesichts der momentan großen Auswahl in diesem Genre findet Ihr zur Zeit sicher etwas Besseres im Händlerregal."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 8
Hersteller: Ascii
Testversion: Titus
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	67%
Musik:	55%
Soundeffekte:	50%

Spielspaß 62%

neues aus der redaktion: ralf wärmt sich bereits die Finger auf für den PSX-Knaller: Toshinden

SUPER NINTENDO

Nigel Mansell
Indy Car

Das Rennspiel *Nigel Mansell Indy Car* glänzt durch feine 3D-Grafik. Wie üblich, begebt Ihr Euch vor dem Rennen in die Werkstatt. Egal, ob Ihr Trainingsrunden dreht, gegen einen Kumpel antretet oder zur Weltmeisterschaft gegen ein Rudel Computergegner startet, der Profi Nigel Mansell gibt immer einen Tip zum nächsten Kurs ab. Danach richten sich dann die Einstellungen an Eurem Boliden. Die "Default"-Konfiguration ist immer auf den nächsten Kurs zugeschnitten. Wer gut trainiert hat und die Kurse schon auswendig kennt, kann allerdings selber Getriebe, Spoiler und Reifen abstimmen und so eine höhere Endgeschwindigkeit erreichen. Da es sich bei *Nigel Mansell Indy Car* nicht um ein authentisches Formel-Eins-Spiel handelt, unterscheiden sich die Kurse vom bekannten Rennzirkus. Auch der Start erfolgt nicht aus dem Stand. Ihr folgt zuerst dem "Peace-Car" und könnt Euren Renner erst steuern, wenn Ihr die Start-Linie überfahren habt. *ws*



Insgesamt 16 rasante Kurse stehen Euch zur Auswahl



Ziemlich eng geht's beim "fliegenden" Indy Car-Start zu



gut

„Nigel Mansell Indy Car ist ein gelungenes Rennspiel mit feiner und flotter Grafik sowie kompletter Ausstattung und sehr guter Steuerung. Die Gegner scrollen flüssig auf Euch zu, was das Überholen etwas einfacher macht. Leider sehen alle 16 Strecken von den Randbebauungen her recht erbärmlich aus. Durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad eignet sich Nigel Mansell Indy Car auch für Einsteiger. Rennspiel-Cracks können ja den härtesten Schwierigkeitsgrad wählen und zusätzlich mit Handschaltung fahren, wenn's ihnen zu leicht erscheint. Fazit: Leute, die bereits das vergleichbare Rennspiel besitzen, können sich getrost das Geld sparen. Alle anderen dürfen ruhig mal eine Testrunde drehen."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: 16
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 4 bis 6
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	62%
Musik:	42%
Soundeffekte:	39%

Spielspaß 65%

Kindgerecht

Pinball Fantasies

geht so

Die vier Tische des Amiga-Originals werden bei dieser Umsetzung recht ordentlich präsentiert. Jeder Flipper variiert in Sachen Thematik, Musik, Grafik und Aufbau. Es finden sich ein Partyland mit Clowns, ein Speed Devils Flipper rund um schnelle Autos, ein Billion Dollar Gameshow-Tisch und ein Stones and Bones-Gruselkabinett. Ihr seht immer nur ca. ein Drittel des gesamten Tisches. Das Scrolling folgt dabei dem Kugellauf. Jüngere Konsolen-Daddler, deren Ansprüche noch nicht durch maßlose Spielhallenbesuche verdorben sind, werden das Spiel ganz akzeptabel finden. Das Ballverhalten ist nicht so optimal, wie auf dem Amiga, aber ansonsten gibt es technisch nichts zu mäkeln. Was mich allerdings langweilt, ist die sehr spartanische Ausstattung der Tische: keine verschachtelten Innenleben, kein Multiballspiel, und Bonusrunden hielt man auch für einen verzichtbaren Luxus. Zum Partyland-Flipper düdelt ein dermaßen alberner Kindergeburtstags-Sound, daß eigentlich nur drei spielbare Tische dabei sind. Na ja, alles in allem eher was zum Einstieg für sehr junge Semester. *ds*



Dies ist der einzige Flipper, wo es einen Jackpot zu knacken gibt

System: Super Nintendo
Spieletyp: Flipper-Simulation
Megabit: 8
Hersteller: Gametek
Testversion: Gametek
Spieler: 1 bis 8
Features: Highsoreliste
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	65%
Musik:	64%
Soundeffekte:	74%

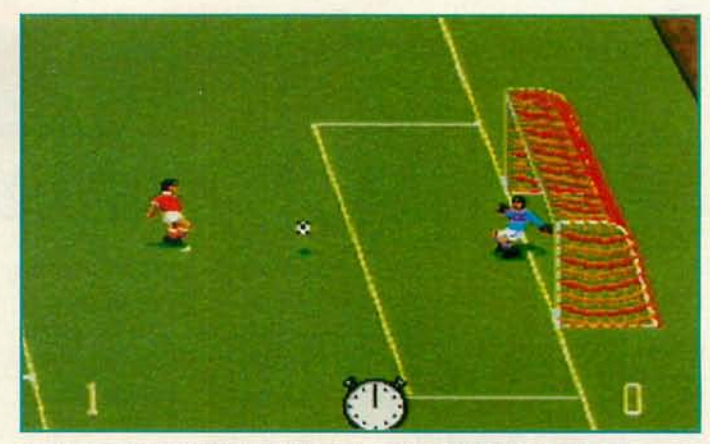
Spielspaß 63%

SUPER NES

SUPER NINTENDO



Vierspielermodus gibt es keinen, dafür ab und an 'nen Grafikfehler



Ganz schön spektakulär in Szene gesetzt, das Elfmeterschießen ...

Looser Challenge

Kick Off 3

Theorie: Das Spiel war schon zweimal da, also muß es ein gutes Spiel sein (?!). "K 3 – European Challenge wurde von Steve Screech programmiert, einem Mann mit sagenhafter Erfahrung als Programmierer" (sagt Vic Tokai). Im Menü kann zwischen mehr als 90 Mannschaften der Europäischen Ligen von Deutschland, Frankreich, Italien und Spanien und aus rund zwei Dutzend Nationalmannschaften der ganzen Welt ausgewählt werden. "Dies ist das erste Fußballspiel, das die unterschiedlichen Stile der Nationalmannschaften berücksichtigt" (ach ja, Vic Tokai?). Ansonsten bietet das aufgewärmte Kick Off die inzwischen übliche Fülle an Optionen, die auch alle anderen Fußballmodule letztes Jahr aufwiesen, als da wären, Abseitsregel Ein/Aus, unterschiedliche Platzbedingungen, After-Touch, Trainings-Modus, Replay-Funktion, Spielstatistik, verschiedene Mannschaftstaktiken, etc. Beide Versionen sind übrigens nahezu identisch programmiert. Daher sind die deutschen Menütexte auch gleich zweifach dürftig übersetzt worden. Unter anderem dürft Ihr Fenster wie "Nach vorn geh", "Dran Bleiben", "Deckung Lock" oder "Spaß am Spiel" anklicken und rätseln, was es wohl bedeuten soll. Die Spielsteuerung ist der des großen Vorbilds *FIFA-Soccer* angepaßt worden. Das aussterbende Modell einer typischen Kick Off-Steuerung wurde dieses Jahr nur noch einmal, nämlich bei *Dino Dini Soccer* fürs MD verwendet. ds



„Praxis: Eine Firma, die es nötig hat, in deutschen Zeitschriften unseriöserweise mit völlig unrealistischen Wertungen von 90% und mehr zu werben, die ausschließlich von englischen Zeitschriften vergeben wurden (die wiederum selten ein Spiel unter 80% einstufen), verdient unser Mißtrauen. In der Tat steckt hinter den protzigen Sprüchen nicht viel. Kick Off 3 ist lieblos programmiert, die Animationen der Spieler wirken ruckhaft und klobig und der Stadionsound, der normalerweise einiges zum realistischen Feeling beiträgt, ist eine einzige variationslose Katastrophe auf beiden Systemen. Gleich in der ersten Testsession traten außerdem Grafikfehler auf dem Spielfeld auf. Das Spielverhalten der Mannschaften ist zuweilen unangebracht "realistisch" programmiert. So kann es vorkommen, daß ein Ball nach einem Schuß in eine verlassene Region des Spielfelds plumpst, dort für einige Sekunden liegenbleibt, Ihr also nur den Ball und viel Rasen seht, und nicht wißt, wo Euer nächster Spieler sich gerade befindet. Wenn Ihr Euch vom ersparten Weihnachtsgeld ein neues Fußballspiel kaufen wollt, dann wartet lieber auf Perfekt Eleven von Konami (Test in der nächsten Ausgabe).“

System: Mega Drive
Spieletyp: Fußballsimulation
Megabit: 8
Hersteller: Vic Tokai / Anco
Testversion: Vic Tokai
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	54%
Musik:	20%
Soundeffekte:	35%

Spielspaß 52%

System: Super Nintendo
Spieletyp: Fußballsimulation
Megabit: 8
Hersteller: Vic Tokai / Anco
Testversion: Vic Tokai
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	48%
Musik:	20%
Soundeffekte:	30%

Spielspaß 52%





Mit der Replay-Funktion kommt dieses Foul nochmal so gut



Voll einsam: Wer läuft schneller, der Linienrichter oder Ihr?

Verflucht!

LICENSED BY Nintendo

PAC-IN-TIME™

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

namco™ MINDSCAPE

Original Nintendo Seal of Quality

Pac Man wurde von der schrecklichen Hexe gekidnappt und so von seiner Familie getrennt. Die Hexe hat Pac Man verwunschen und ihn in das Jahr 1975 zurückgeschickt, in dem unser Held noch nicht bekannt ist. Pac Man möchte zu seiner Familie zurück, aber die Hexe hat den Geist Witch auf ihn angesetzt, der ihn festhalten soll. Um den Zauberspruch der schrecklichen Hexe aufzuheben, muß Pac Man die alte Welt durchqueren und sich bis zur Burg durchschlagen. Dort angekommen, muß er an den fürchterlichen Gum-Monstern vorbei und das Zeittor erreichen. Pac Man kann Feuerbälle spucken, an Seilen hangeln, tauchen und mit einem Hammer schlagen, um das Land erfolgreich zu durchqueren.

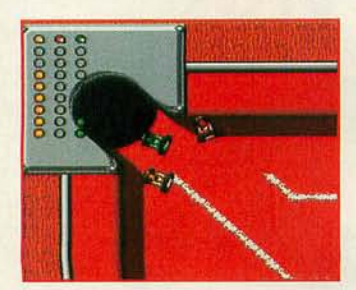




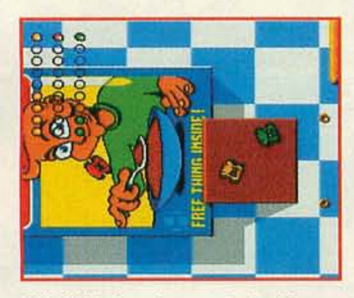
SUPER NINTENDO

Oldie but no Goldie
Micro Machines

Auf dem NES und auf dem Mega Drive konnte bereits Mitte '93 Gas gegeben werden. Mit einer ungeheuerlichen Verspätung kommt das SNES erst jetzt in den Genuß des ersten Teils von Codemasters' flottem Flitzer-Spiel. Ob es allerdings irgend jemandem, der auf dem MD bereits das Sequel gesehen hat, noch nach dem völlig veralteten ersten Teil gelüstet, ist die Gretchen-Frage bei der SNES-Umsetzung. Gefahren wird, wie üblich, mit Sandkasten-Fahrzeugen. Die Kurse stellen Spielzeuglandschaften dar, wie z.B. einen gedeckten Frühstückstisch, 'ne Badewanne oder einen Billardtisch, wo die Miniatur-Autos, -Panzer, -Boote oder -Helikopter ihre Runden drehen. Das Bildschirm-Scrolling folgt immer dem führenden Wagen. Seid Ihr zu langsam, oder bleibt Ihr an einem Hindernis (Brotkrümel, etc.) hängen, dann "fallt" Ihr hinten aus dem Bildschirm heraus. Punkte erhält nur der, der zuletzt übrigbleibt. *ds*



Immerhin können bis zu vier Spieler gleichzeitig mitdrängeln



Mini-Hindernisse entscheiden über Sieg oder Niederlage

geht so

„Außer einem Vierspielermodus bekommt Ihr nicht mehr geboten als seinerzeit schon auf dem NES . Dadurch, daß Micro Machines 2 bereits auf dem MD erschienen ist, sieht man, was Ideentechnisch und Spielspaßmäßig inzwischen möglich ist. Verglichen mit dem Sequel, ist der erste Teil nurmehr kalter Kaffee. Das Spielprinzip ist zwar nach wie vor genial, nur entsteht hier keinerlei Feeling wie bei Bomberman oder Micro Machines 2. Die Musikuntermalung ist unter aller Sau und die Kurse kann man inzwischen getrost als veraltet und langweilig bezeichnen. Wer richtig Micro Machines spielen will und kein fanatischer Sega-Hasser ist, sollte ernsthaft den Kauf eines Mega Drive nur wegen MM2 in Erwägung ziehen."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: 4
Hersteller: Sony / Codemaster
Testversion: Sony
Spieler: 1 bis 4
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	24%
Musik:	38%
Soundeffekte:	29%

Spielspaß 65%

neues aus der redaktion: Jan hat die Playstation wieder ganz gemacht, Engel, Heiliger, Guru, Du

SUPER NINTENDO

Foulspiel
Dino Dini Soccer

Auf der Verpackung wird zwar mit dem wohlklingenden Namen des *Kick Off*-Starprogrammierers geworben, dahinter steckt aber lediglich EUROCOM, die bisher eher laue Spiele mitproduziert haben. Was den Fußballfreund erwartet: Alle üblichen Fußball-Features, wie Freundschaftsspiele, die ganze Weltmeisterschaft oder wahlweise nur die Finalspiele können ausgetragen werden, um den Europa-, Südamerika- oder Afrikacup dürft Ihr kämpfen, ein Mannschaftseditor mit Speicherfunktion sowie Speichermöglichkeit bei Turnierständen wurde eingebaut, um nur die wichtigsten Features zu nennen. Das Spielfeld betrachtet Ihr aus einer etwas abgeflachten *Sensible Soccer*-Perspektive, sprich von oben. Das Ganze kommt serienmäßig in zwei Perspektiven, außerdem zoomt die "Kamera", so daß Ihr mal einen größeren und bei bestimmten Situationen einen kleineren Bildausschnitt überblickt. *ds*



Leider blieb die Vierspieleroption auf der Strecke



Der Radar ist mal wieder mit von der Partie, bringt aber nix



„Auch dieses "unechte" DD-Soccer hat mir insgesamt ganz gut gefallen. Die unkomplizierte Steuerung ermöglicht einen schnellen Einstieg ins Spiel. Abgesehen von der ordentlichen Benutzerführung und einer guten und schnellen Grafik, wurde aber bei der eigentlichen Spielprogrammierung gepatzt. Im Einspielermodus kann man das unfaire Rumgeholze der Computerteams nur sehr bedingt empfehlen. Die sinnlose Faulerei jedweder Computermannschaft ist einfach nur frustrierend. Die golfige Titelmusik ist auch völlig daneben. Im Spiel geht es dann wieder: die Stadionatmosphäre stimmt. Fazit: Alleine ist's ein Graus, zu zweit kann man machen was draus."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Fußballsimulation
Megabit: 8
Hersteller: Virgin
Testversion: Virgin
Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	64%
Musik:	45%
Soundeffekte:	76%

Spielspaß 68%

SUPER NINTENDO



Habt Ihr schon mal eine fliegende Pampelmuse gesehen?



Pac Man steht anscheinend auch nicht auf Fast-Food

Smile-Strikes back
Pac Man 2

Es scheint momentan groß in Mode zu sein, längst begrabene Videospielhelden wieder auferstehen zu lassen. Namco bringt mit *Pac Man 2* bereits das zweite Super Nintendo-Modul auf den Markt, in der die gelbe Kult-Pampelmuse eine Hauptrolle spielt. Bei *Pac Man 2* stürzt sich der einstige König aller Labyrinthe in ein wahnwitziges Interaktiv-Adventure, das im lieblichen Slapstick-Comic-Stil präsentiert wird. War *Pac in Time* noch als reinrassiges Jump'n' Run-Spiel ausgelegt, beschreitet Namco mit dem offiziellen Nachfolger einen ganz anderen Weg. Der kleine gefräßige Held hat kurzerhand eine künstliche Intelligenz verpaßt bekommen. Dadurch wandert der Spielablauf auf ungewohnten Pfaden: Ihr dirigiert Pac Man per Cursor an die zu untersuchenden Stellen oder gebt schlicht die Laufrichtung an. Abhängig vom Gemütszustand des kleinen Kerls, befolgt oder mißachtet er Eure Anweisungen. Mit einer Steinschleuder, die ebenfalls von Euch bedient wird, helft Ihr, versteckte Extras aufzufinden und schießt den Weg von unliebsamen Feinden frei. Neben zahlreichen Minirätseln, die es zu lösen gilt, trefft Ihr unterwegs auf die legendäre Gespenstergilde, welche mit Vorliebe gelbe Pampelmusen zu verspeisen pflegt. Findet Ihr eine Power-Pille, wird der Spieß umgedreht, bzw. dann geht Ihr als "Super-Pac Man" auf Geisterjagd. Das Spiel ist in drei Hauptmissionen aufgeteilt. Frau "Pac Man" hat ihrem Mann aufgetragen, eine Flasche Milch für das Pac-Baby zu besorgen. Ist das erledigt, fällt der Herzensdame plötzlich ein, daß sie einen Blumenstrauß für den Geburtstag ihrer Freundin braucht, doch dummerweise wachsen die Pflanzen nur in den hohen Bergen. Im letzten Abschnitt müßt Ihr dann noch die gestohlene Gitarre von Pac-Junior zurückerobern. *ws*

Pac Man und seine ganze Sippschaft sind mit dabei





Die beiden Pac-Ur-Klassiker sind komplett im Spiel enthalten



„Pac Man wie er leibt und lebt; niedliche Sprites und kunterbunte Grafiken lassen diesen ersten Eindruck aufkommen. Eines ist klar, mit Pac Man 2 hat es Namco hauptsächlich auf alle Kinder im Vorschulalter abgesehen. Die eingebauten Rätsel gestalten sich recht einfach und sind innerhalb kürzester Zeit gelöst. Pac Man 2 ist kein Spiel, das durch Originalität oder innovativen Ideen glänzt. Das Geheimnis seines früheren Erfolges liegt in dem einfachen, aber unterhaltsamen Spielprinzip begründet. Pac Man 2 hat man binnen weniger Minuten kapiert und ist ideal dazu geeignet, jüngere Familienmitglieder mit dem Videospielvirus zu infizieren. Für Nostalgie-Anhänger hat Namco ihre zwei Automaten-Klassiker Pac Man und Ms. Pac Man mit in das Spielgeschehen eingebaut. Nachdem ich mir die Paßwörter "hart" erkämpft hatte, dürft Ihr nun dreimal raten, was in den darauffolgenden Stunden meine Lieblingsbeschäftigung war. Das monotone Pillenfreßgeräusch, inklusive der Geistersirenen, ließen blitzartig meine alten Erinnerungen hochschießen. Ach ja, wie schön war doch die gute alte Videospielzeit, in der mit einfacher Pixel-Grafik, ein lang anhaltender Suchtfaktor erzeugt wurde, den gegenwärtige High-Tech-Innovationen meist vermissen lassen. Bleibt zu hoffen, daß Namco kein weiteres Pac Man-Remake in Vorbereitung hat."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Interaktive Adventure
Megabit: 16
Hersteller: Namco
Testversion: Tet'n'Take
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	50%
Musik:	40%
Soundeffekte:	50%

Spielspaß 55%





ich will das **Gratisheft** und die **Überraschungs-Diskette**

und sende den Test-Coupon gleich an :
Power Play, Abonnement-Service,
D-74168 Neckarsulm oder faxe an 07132/959 244

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:
Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei POWER PLAY, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Test-Coupon

Ja, ich will POWER PLAY testen. Ich erhalte 1 Heft gratis und als Begrüßungsgeschenk die Überraschungsdiskette. Will ich POWER PLAY nicht weiterlesen, teile ich Ihnen dies binnen einer Woche schriftlich mit. Andernfalls erhalte ich POWER PLAY im Abonnement zum günstigen Jahresabonnementpreis von DM 70,80 (Ausland DM 84,-) per Post frei Haus. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/ 1. Unterschrift 2. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:
Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei POWER PLAY, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme durch meine 2. Unterschrift.

INT PP 4

SUPER NINTENDO

Breakout?
Firestriker

Nachdem die uralte Breakout-Spielidee auf so ziemlich jede mögliche Weise verbraten wurde, versucht es DTMC bei *Firestriker* mit einem Schuß Adventure und Rollenspiel. Anstatt des bekannten Blocks, mit dem Ihr den Ball abwehrt, kontrolliert Ihr einen tapferen Krieger, der mit seinem Schwert einen Feuerball auf die unterschiedlichsten Gegner schießt. Das heiße Bällchen prallt von Wänden und Hindernissen ab und vernichtet alles, was ihm in den Weg kommt. Ziel jedes Levels ist es, das Tor zum nächsten Spielabschnitt freizuschießen und die Kugel darin zu versenken. Zusätzlich müßt Ihr verhindern, daß der Feuerball in Euer eigenes Tor gerät. Mit den L-R-Tasten steuert Ihr Euren Diener, der vor Eurem Tor steht und hilft, wenn's brenzlig wird. In jeder der vier Welten wartet am Ende ein Endgegner auf Euch. Die beiden Multiplayer-Modi, bei denen Ihr zu viert gegeneinander antreten könnt, könnt Ihr getrost vergessen, sie sind stinklangweilig. *rz*



Der Typ im blauen Umhang ist Euer L-R-Diener



Die Karte zeigt Euch die Firestriker-Welt im Überblick

geht so

„Ich habe schon lange keinen Breakout-Verschnitt mehr gespielt, deshalb war ich auf Firestriker besonders gespannt. Trotz des Drumherums und der rollenspielmäßigen Story kann auch Firestriker seine Herkunft nicht leugnen. Allerdings spielte sich Breakout flüssiger und interessanter. Bei Firestriker könnt Ihr zwar Extras aufnehmen, und Eure Figur beherrscht sogar einen Mega-Schlag, trotzdem kommt keine rechte Spannung auf. Im Verlauf des Spiels gesellen sich drei weitere Charaktere zu Euch, die Ihr ebenfalls einsetzten dürft. Sie unterscheiden sich alle in Schlagkraft, Geschwindigkeit und Aussehen. Schade eigentlich, daß es das Original-Breakout oder einen der vielen Klones nicht für eine der 16-Bit Konsolen gibt."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Geschicklichkeit
Megabit: 8
Hersteller: DTMC
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 4
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 45 %
Musik: 40 %
Soundeffekte: 54 %

Spielspaß 58 %

insider-rätsel: warum hat die gesamte redaktion eine enorme abneigung gegen gelbe autos entwickelt?

SUPER NINTENDO

Adventskrampf
Daze Before Christmas

Für Eltern, die ihren Kids schon immer mal ein friedliches Spiel mit pädagogischem Wert schenken wollten, ließen sich die Verkaufsstrategen von Sunsoft etwas einfallen. Eine Entwicklungsabteilung wurde darauf angesetzt, tonnenweise Weihnachtsmärchen und rührseligen Geschichten rund um den Adventskranz nach passenden Spielideen zu durchforsten. Wie im richtigen Leben dreht sich Sinn und Zweck des Weihnachtsfests auch in Daze Before Christmas um einen zentralen Punkt: die Weihnachtsgeschenke. Ihr hetzt das Männlein mit dem Zipfelmützchen und dem purpurrotem Mäntellein durch 24 Levels und sammelt bunt verpackte Konsumgüter ein, was das Zeug hält. Und weil überall auf dem Erdball so schön still und friedlich gefeiert wird, schüttet Ihr Euer Füllhorn über den Großstädten dieser Erde aus und sorgt schließlich für ein schönes Fest ... *mn*



Endlich ist die Kutsche im Anrollen: Her mit den Geschenken ...



Wer rettet das Weihnachtsfest? Rette sich wer kann ...



na ja

„Damit beim festlichen Jump 'n Run keine Mißstimmung auftaucht, hält sich der Schwierigkeitsgrad knapp unter dem Niveau von "Mensch ärgere Dich nicht". Natürlich wurden auf Special Tricks, die Papa dem Sohnemann ja ohnehin nicht erklären könnte, und auf eine übermäßige Beanspruchung des Denkapparats verzichtet. Um den Spielspaß-Tiefflieger zumindest literarisch aufzupeppen, reimte für die Spielanleitung ein wahrer Poet: "Verschiedene Wesen nehmen teil an dem Plan: Herr Wetter, die Maus und der böse Schneemann – etc." Tja, wer dem Christkind also noch schnell ein Gedicht vortragen möchte, der darf ruhig aus dem Schatzkästchen der Spielanleitung zitieren ..."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 8
Hersteller: Sunsoft
Testversion: Sunsoft
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 2
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 43 %
Musik: 40 %
Soundeffekte: 35 %

Spielspaß 41 %

Jump'n'Raw
König der Löwen

Wie schon angekündigt, gibt's dieses berüchtigte "Jump'n'Raw" (bzw. "Jump'n' Claw") inzwischen auch für die beiden verbleibenden Sega-Systeme. Dabei wurden alle 10 Levels neu aufgebaut, wobei vor allem bei der Game Gear-Version der Schwierigkeitsgrad an die ungelenkige Steuerung angepaßt wurde, und sich nun nicht mehr so bockig anstellt wie beim großen Mega Drive-Bruder. So streift Ihr durch das Leben unseres vierbeinigen Helden Simba, auf der Suche nach seinem rechtmäßigen Platz im Zyklus des Lebens. Gefahren, die in Form von Kleingetier oder Hyänen überall lauern, begegnet Ihr dabei mit Sprüngen und später mit Krallen-Punches; Extraleben hingegen könnt Ihr mit Hilfe von Pumbaa, dem Warzenschwein, in diversen Bonuslevels einsammeln. *tet*





Auf dem ersten Blick sehen die Levels genauso aus wie auf dem Mega Drive. Aber sie sind alle unterschiedlich aufgebaut.



gut

„Im Vergleich zum großen Bruder lassen sich diese beiden Umsetzungen wesentlich einfacher steuern. Die Kollisionsabfrage ist großzügiger (beim Master System zu großzügig), so daß ein rascher Spurt durch die Levelwelten schnell zum Genuß wird. Auch diejenigen, die es bereits auf einem 16-Bitter gespielt haben, können hier getrost zulangen, denn die Levels präsentieren sich in einem neuen Gewand. Schade eigentlich nur, daß man dies vom Spielwitz nicht behaupten kann. Es ist und bleibt nach wie vor ein alltägliches Jump' n'Run, das wenig Innovatives bietet, zumal der 3D-Level aus der MD-Variante der Schere des Game-Designers zum Opfer fiel und sich nun in plattgewalzter Form als Seitenscroller präsentiert."

System: Game Gear / Master System
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 4
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 70 / 60 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	71% / 60%
Musik:	70%/ 65%
Soundeffekte:	52%/ 52%

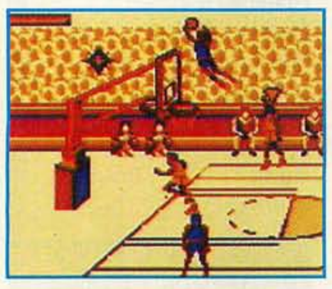
Spielspaß GG: 72% MS: 60 %

GAME BOY

Wenig hitverdächtig

NBA Jam

Die große Frage hier ist, was die 4-Spieler-Mode-verwöhnten, farbensüchtigen Nachwuchs-Basketballer eigentlich auf dem kleinen LCD-Bildschirm im 1-Spieler-Modus geboten bekommen? Ihr dürft auch auf dem Game Boy zwischen zwei Topspielern aus Eurem Lieblingsteam wählen. Im klassischen Zwei-gegen-Zwei-Kampf gilt es, das gegnerische Team über vier Runden nach Punkten zu schlagen. Der zweite Spieler in Eurem Team wird entweder vom Computer gesteuert, das bedeutet, daß der Computer in diesem Fall alle Schüsse oder Blocks für den Teampartner ausführt. Ihr könnt über das Optionsmenü aber auch die Kontrolle über beide Spieler an Euch reißen. In diesem Fall zieht die CPU den zweiten Spieler lediglich mit übers Feld. Schiebt Ihr ihm z.B. einen Paß rüber, dürft Ihr dann mit dem anderen Spieler punkten. Nehmt Ihr vor einem Sprung Turbo-Anlauf, setzt es natürlich einen Monsterdunk. *ds*



Man nehme volle Turboenergie und setze zum Dunk an, voilà!



Neue Gesichter in fast jedem Team auf dem Game Boy



„Die Moral von der Geschicht: Nicht jedes 16 Bit-Erfolgsprodukt eignet sich für eine Handheld-Konvertierung. Deshalb hätte man sich dieses Mini-GeJam ruhig schenken können. Die Limitationen der Hardware richten einfach auch die besten Vorsätze zugrunde. Über mangelnde Geschwindigkeit auf dem Taschen-Nintendo kann man eigentlich nicht klagen; sogar die versteckten Spieler gibt es zu entdecken. Da aber durch den üblichen Verwischeffekt spielentscheidende Situationen oft nicht wahrgenommen werden können, und dem LCD-Screen zudem die nötige Tiefe fehlt, reicht der Spielspaß bei weitem nicht an den der großen Vorbilder heran. Fans von NBA Jam dürfte auch die GB-Musik eher enttäuschen.“

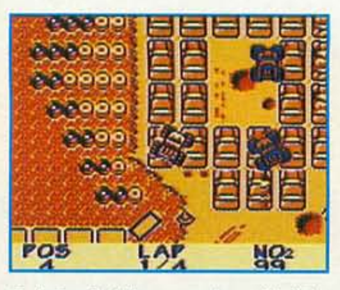
System: Game Boy
Spieletyp: Basketball-Simulation
Megabit: 2
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 70 Mark

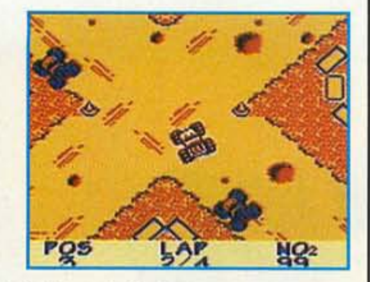
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 61%
Musik: 46%
Soundeffekte: 30%

Spielspaß 52%

INSERENTENVERZEICHNIS





Bei der Auflösung sehen die "Trucks" eher wie Karts aus...

Monster Truck Wars

Sechs Trucks gehen bei diesem Rennspielchen an den Start. Um die Namen der original Mega-Trucks verwenden zu dürfen, leistete sich Acclaim einen Lizenzdeal mit der "U.S. Hot Rod Association". Auf dem Mini-Screen sehen "Carolina Crusher", "Equalizer" oder "Predator" aber gleich aus. Euer Gefährt erscheint dagegen ein wenig heller. 20 Strecken auf drei Schwierigkeitsgraden gibt es zu beackern. Für jeden Kurs müßt Ihr Euch erst qualifizieren. Verfehlt Ihr das Planziel, d.h. belegt Ihr keinen der vorderen vier Plätze, geht es weiter zur Qualifizierungsrunde des nächsten Kurses. Da sich der Zustand Eures Trucks aber mit jeder Runde verschlechtert, müßt Ihr von Zeit zu Zeit auch wirklich eine Startposition in einem Rennen erkämpfen. Denn nur nach einem gefahrenen Rennen gibt es Preisgelder, und auch nur danach könnt Ihr in der Werkstatt die Schäden reparieren, bzw. die Karre aufrüsten. *ds*

System:	Game Boy
Spieletyp:	Rennspiel
Megabit:	1
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3 bis 7
Preis:	ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	78 %
Musik:	70 %
Soundeffekte:	46 %

Spielspaß 69%



"Mit gemischten Gefühlen rutscht Acclaims Rennen gerade noch so in die Kategorie gut. Die Zubehörseite mit den dosierbaren Nitros und den vier sinnvollen Pisten-Extras ist gut durchdacht, genauso wie die Möglichkeit, nach drei gescheiterten Qualifizierungsanläufen sein Glück beim nächsten Kurs zu versuchen. Der Langzeitmotivation ist dies zuträglich, da so der Reiz entsteht, einmal alle 20 Strecken nacheinander ohne Aussetzer zu fahren. Was allerdings danebenging, ist das Fahrverhalten der schweren Maschinen. Wenn Euer Monster von der Bahn abkommt, verhakt Ihr Euch manchmal derart, daß es ewig dauert, bis Ihr wieder von der Bande loskommt, oder Euer Auto geht gleich kaputt. Kein Paßwort, kein Continue. Vierrad-Monster sind vielleicht in Wirklichkeit schwer zu steuern, wer aber auf dem Game Boy nur ein Autorennen fahren will, kann ja auch gleich das spielerisch bessere Micro Machines einlegen..."

Was'n da



Klein, aber fein: Hip-Bag aus gecrashtem Nylon. Paßt alles rein, was man so zum Überleben braucht: Game Boy mit Ersatzbatterien, zehn Päckchen Kaumgummi und Cassetten für den Walkman – oder Zahnbürste, Rasierzeug und 'n paar Gummis für ungeplante Übernachtungen ...





Es gibt jede Menge Wege, sich seinen Auftritt zu versauen! Aber nicht mit diesem genialen Verpackungskünstler aus doppeltem gecrashtem Nylon und verstärkter Rückenplatte. Wie geschaffen für den großen Freßanfall am Berg – oder noch weit brutaler – für den gnadenlosen Einsatz in der Schuhuule...

48,-



Das VG-Gang-Logo.
Auf allen unseren Sachen drauf. Gedruckt, gestickt, als Aufnäher oder einfach nur im Etikett. Japanisch natürlich. Damit's nicht jeder Fiffi übersetzen kann. Was es bedeutet? Verraten wir nicht. Nur Clubmitgliedern ...

Harte Zeiten für langweilige Klamotten! Coole Ghetto-Gang-Mütze aus knuddeligem Wolle-Acryl-Gemisch, wie geschaffen fürs Snowboarding, Skating oder einfach nur als Kaffeewärmer oder zum Staubwischen. Mit exklusivem VG-Gang-Aufnäher im Aufschlag. Paßt auf jede Rübe.





s?

Wir drehen auf, Ihr dreht ab! Geile Klamotten und cooler Krimskrams mit exklusivem VG-Gang-Logo. Nur bei uns. Immer neu, immer aktuell. Kein billiger Werbemist *für den* kurzen Spaß von zwölf bis Mittag, sondern Qualität vom Feinsten. Kann man tatsächlich anziehen, ächt! Kein blöder Riesen-Werbeschriftzug, mit dem man rumläuft wie eine lila Kuh oder ein Kippen-Kamel, sondern dezent und dekorativ. Nicht grade geschenkt, aber auch nicht unbezahlbar. Die Eintrittskarte zum VG-Club. Streng limitiert, wie sich wohl versteht! Also Kuh-Pong ausschnippeln, bestellen und rasen vor Begeisterung!

Wer nur wissen will, wie spät es ist, der soll doch die Zeitansage anrufen! Diese Uhr ist mehr als ein Zeiteisen. Echtes Seiko-Quarzwerk mit *Longlife*-Batterie, 1 Jahr Herstellergarantie, wasserdicht bis 30 m, stoßfest und im VG-Gang-Look. Exklusive Sonderauflage, streng limitiert auf 999 Stück.

59,-

Da fällt uns absolut nix zu ein. Schließlich erklärt ja auch keiner, warum man einen Pulli oder Sweatshirt braucht. Nur zieht's bei diesem Windbreaker weniger durch. Nämlich gar nicht. Ideal zum Joggen auf'm Deich. Ganz allgemein klasse bei Scheißwetter. Außenhaut wasserabweisendes gecrashtes Nylon (atmungsaktiv) mit Kontraststeppereien, Innenfutter dunkelgrauer Baumwoll-Jersey. Größen: Groß und viel zu groß (L, XL), wie sich's gehört.



Jaa ich bin dabei und will so schnell wie möglich: *

__ **Stck. Rucksack**	**48,– DM**
__ **Stck. Uhr**	**59,– DM**
__ **Stck. Windbreaker L ❑ XL ❑**	**69,– DM**
__ **Stck. Hip-Bag**	**25,– DM**
__ **Stck. Hiphop-Mütze**	**29,– DM**

Bitte an folgende Adresse:
(Bitte deutlich schreiben!)

Vor-/Zuname ____________

Straße ____________

PLZ / Ort ____________

Datum ____________ ✗ **Unterschrift** (bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)

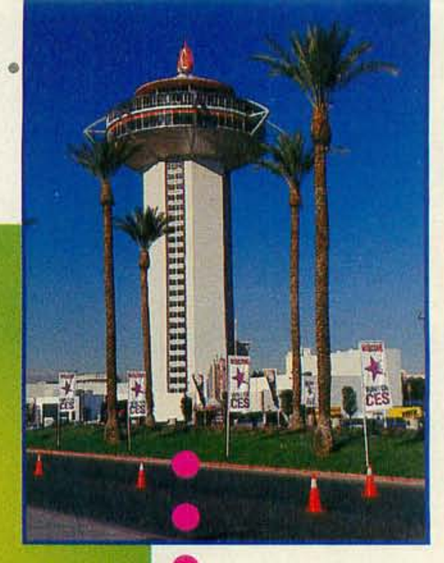
Ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
SmART Design Distributionservice
Johannes-Karg-Straße 44
85540 Salmdorf/Haar
Best. per Fax: 089/ 42 59 48
Ich wünsche noch andere coole Sachen, nämlich:

____

Alle Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten. Umtausch/Reklamation innerhalb von 14 Tagen möglich.

Zahlungsart: per Nachnahme

* Bitte habt Verständnis, wenn die Abwicklung ein Weilchen dauert.



Messe-News aus Las Vegas

Robzeng und Wolfgang haben sich auf der Winter-CES umgesehen und tonnenweise Bilder und News mitgebracht. Passend dazu verlosen wir im großen *Stargate*-Preisausschreiben eine Reise für zwei Personen nach Las Vegas mit Aufenthalt im Luxor, dem berühmten Pyramiden-Hotel.

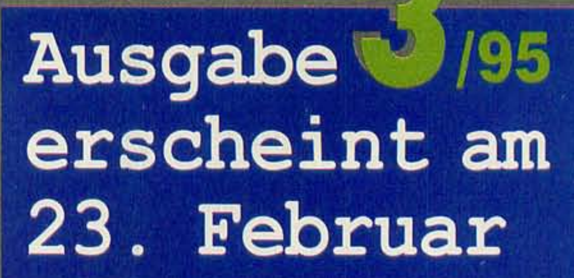
True Lies

Ob Acclaims Umsetzung des letzten Schwarzenegger-Hits in bezug auf Spannung und Witz mit dem Filmvorbild mithalten kann, erfahrt Ihr im ausführlichen Bericht. Außerdem testen wir Stargate (SN, MD) und Cannonfodder (SN, MD).

Playstation

Während die halbe Redaktion sich noch im *Ridge-Racer*-Fieber windet, hat Ralf *Toshinden* unter die Lupe genommen, das erste 3D-Beat'em Up für die Playstation. Kann Takaras Prügelhit *Virtua Fighter* vom Thron stoßen?

Grafisch bietet Toshinden deutlich mehr als alle anderen 3D-Prügler



Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karel (rk), Manfred Neumayer (mn), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner
Hotline: Thomas Breuer, Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-642, Fax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337 über CompuServe MagnaMedia-Forum

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Ubi Soft
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

International Account Manager: Kurt Skupin (352);
Assistenz: Michelle Berner (360); Fax: (089/4613-775)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice
74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20
(Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,
CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Objektleiter: Albert Absmeier
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.




MEDIUM
Your way to flavor.
FILTER CIGARETTES
Marlboro
MEDIUM
Rauchen gefährdet die Gesundheit
8/94